

AUSGABE 305
01/18 | € 6,99
www.pcgames.de

Österreich: € 7,90; Schweiz sfr 12,20; Dänemark dkr 79,00; Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 9,00; Holland, Belgien, Luxemburg € 8,20

4 397178 706992 01

EDITORIAL

Die Zeit ist reif für etwas Neues



Wolfgang Fischer, Chefredakteur

Als ich mich im Mai 2000 bei Computec bewarb, hatte ich nur ein Ziel: Ich wollte Teil der PC-Games-Redaktion sein, Spiele testen und damit mein Hobby zum Beruf machen. Und irgendwie die fünf Jahre zuvor rechtfertigen, in denen ich hätte studieren sollen, aber eigentlich nur gezockt habe. Meine Initiativbewerbung glückte, aber die PC Games blieb mir zunächst verwehrt. Und das war vielleicht ganz gut so. Bei den Konsolenheften PLAYZONE, XBOX-ZONE und N-ZONE konnte ich Erfahrungen sammeln und meine eher rudimentären Schreibfähigkeiten auf ein erträgliches Niveau steigern. Ende 2006 verschlug es mich dann zur PC ACTION, die ich als Leitender Redakteur bis zu ihrem unrühmlichen Ende 2012 begleitete. Während dieser Zeit gehörte aber nicht nur die PCA zu meinem Aufgabenbereich; quasi nebenbei kümmerte ich mich auch noch um die Sonderhefte und Sonderpublikationen der PC Games. Nach einigen Irrungen und Wirrungen, diversen internen Umstellungen und einer nicht immer positiven Zeit war ich Ende 2014 endlich am Ziel. Ich sollte als Chefredakteur die Geschicke der PC Games leiten, zuerst nur im Printbereich, Ende 2015 kam dann der gesamte Online-Bereich dazu. Was folgte, war eine unfassbar stressige, aber auch einzigartige Zeit. Nicht zuletzt, weil wir während meiner Amtszeit das phänomenale 25-Jahre-Jubiläum der PC Games feiern durften.

Alle schönen Dinge müssen aber irgendwann enden. Im neuen Jahr warten neue, spannende Aufgaben auf mich, denen ich mich gerne stelle. Dabei kehre ich der PC Games keineswegs den Rücken. Ganz im Gegenteil: Wenn ich meinen Job gut mache, dann kann ich in neuer Funktion weiter dafür sorgen, dass es die PC Games als Heft und als Webseite noch lange gibt. Ab der nächsten Ausgabe übernimmt mein Kollege Sascha Lohmüller die Leitung des Hefts. Auch er kann auf runde zehn Jahre bei Computec zurückblicken und hat als Chef unserer Schwestermagazine XBG Games und play^4 schon gezeigt, dass er ein gutes Gespür für Themen hat. Im Online-Bereich wird er unterstützt von David Bergmann, ebenfalls ein Computec-Urgestein und in Sachen Online-Berichterstattung eine echte Koryphäe. Heft und Webseite der PC Games sind bei den beiden in guten Händen.

Ich verabschiede mich mit einer Ausgabe, auf deren Inhalte ich durchaus stolz sein kann. Die beiden Vollversionen sind echte Geheimtipps, die vielen Lesern bestimmt noch unbekannt sind. Die Versionen von *Gone Home* und *Monaco: What's yours is mine* auf unseren Datenträgern sind zudem DRM-frei, mit anderen Worten: Sie sind nicht kopiergeschützt. Ihr benötigt keine Codes und auch keine Internetverbindung, um die Titel zu spielen. Disc einlegen, installieren, losspielen.

Auch was die anderen Themen angeht, muss sich diese PC Games 01/2018 nicht verstecken. Herzstück der Berichterstattung ist der Ausblick auf die Topthemen des kommenden Jahres. Allen voran *Anno 1800* und *Kingdom Come: Deliverance*, denen wir im Rahmen der großen Vorschaustrecke viel Platz eingeräumt haben. Komplettiert wird diese Ausgabe durch informative Tests (zum Beispiel zum Bug-Albtraum *Spellforce 3*) und weitere Specials zu aktuellen Themen wie dem Phänomen des Review Bombing.

Ich wünsche euch viel Spaß mit dieser Ausgabe eures PC-Lieblingsspielemagazins!

INHALT 01/2018


ANNO 1800 10


KINGDOM COME: DELIVERANCE 26

AKTUELL

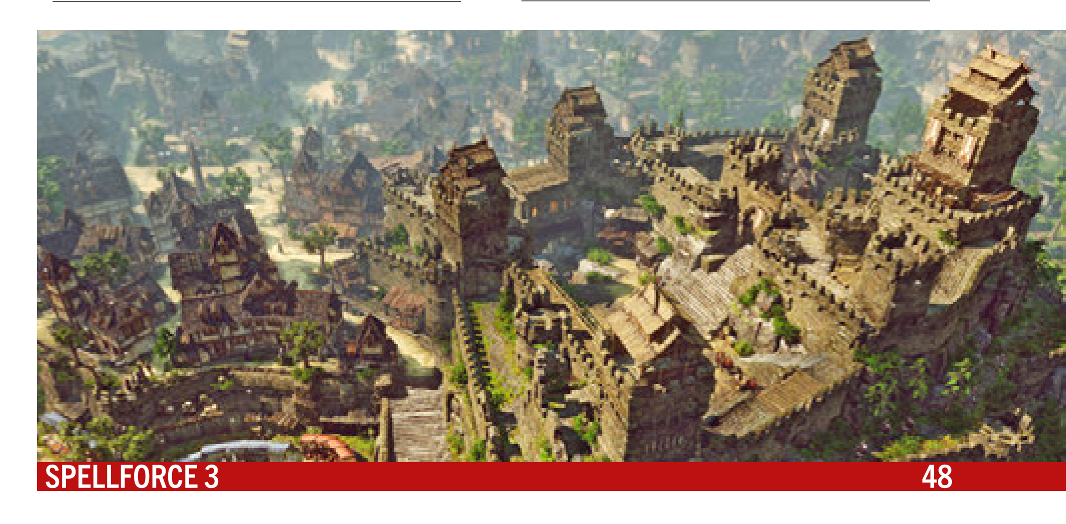
TEST

MAGAZIN

HARDWARE

EXTENDED

SERVICE


SPELLFORCE 3 48

Vollversions-Info + DVD-Inhalt

VOLLVERSION auf DVD

MONACO: WHAT'S YOURS IS MINE



Monaco: What's yours is mine ist ein Taktikspiel, das ihr entweder im Koop-Modus zu viert an einem PC oder als Solist genießen könnt. Ihr stellt euch ein Team aus Dieben zusammen, kundschaftet ein Ziel aus und versucht, den perfekten Raub zu begehen. Wichtig ist dabei die Zusammenstellung eurer Diebestruppe aus den verschiedenen Charakteren: der Schlosser, die Ausguckerin, der Taschendieb, der Säuberer, der Maulwurf, der Gentleman, der Hacker und die Rothaarige – jeder von ihnen mit eigenen Vor- und Nachteilen. Erwähnenswert ist auch die wunderschöne, auf Retro getrimmte audiovisuelle Umsetzung der Taktik-Raubzüge. Wichtig: Die Version auf der DVD ist eine reine Offline-Version. Der Online-Koop-Modus über Steam wird ausdrücklich NICHT unterstützt.

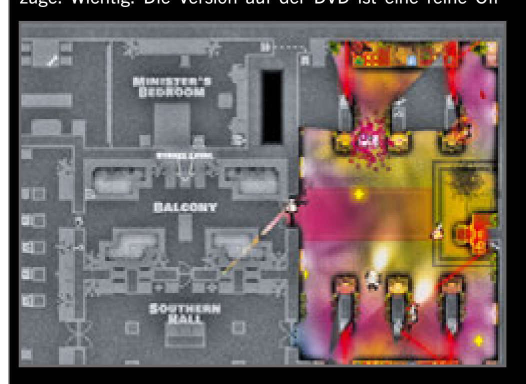
INSTALLATION/AKTIVIERUNG/MEHRSPIELERMODUS

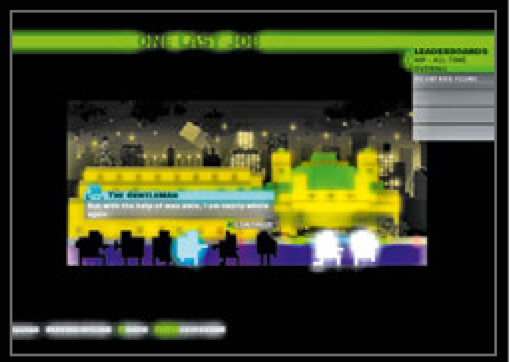
Bei der auf der DVD enthaltenen Version von *Monaco: What's yours is mine* handelt es sich um eine DRM-freie Version, die über keinerlei Kopierschutz verfügt und auch zeitlich nicht begrenzt ist. Allerdings ist, wie bereits oben erwähnt, die Online-Funktionalität des Koop-Modus nicht enthalten.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows XP, 1,2 GHz CPU, 2 GB RAM, Grafikkarte mit Pixel Shader 2.0 und Vertex Shader 2.0, DirectX 9.0 (Herstellerangaben)

Empfohlen: Windows XP, 1,4 GHz CPU, 2 GB RAM, Grafikkarte mit Pixel Shader 3.0 und Vertex Shader 2.0, DirectX 9.0 (Herstellerangaben)





GONE HOME



Nach einem Jahr in Übersee kehrt ihr in diesem Adventure nach Hause zurück. Statt dort jedoch von eurer Familie begrüßt zu werden, findet ihr ein komplett leeres Anwesen vor – und merkt direkt, dass hier irgendetwas nicht stimmt. Nach und nach erkundet ihr das Haus, deckt das Mysterium um eure verschwundene Familie auf und erfahrt, was passiert ist und wo alle geblieben sind ... Dieses storygetriebene Adventure verzichtet gänzlich auf Rätsel oder Kämpfe und setzt die Erkundung der Spielwelt in den Vordergrund. So wird die von ehemaligen *Bioshock*-Machern erdachte Geschichte ganz in den Mittelpunkt gerückt – ein unvergleichliches Ergebnis!

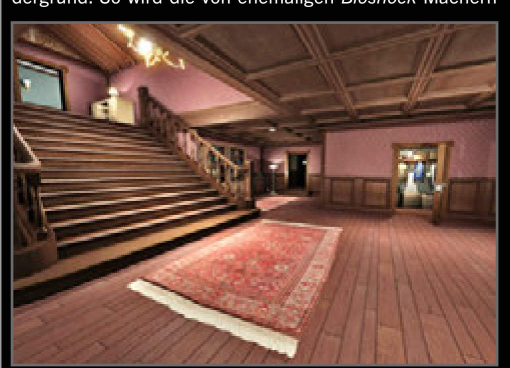
INSTALLATION/AKTIVIERUNG/MEHRSPIELERMODUS

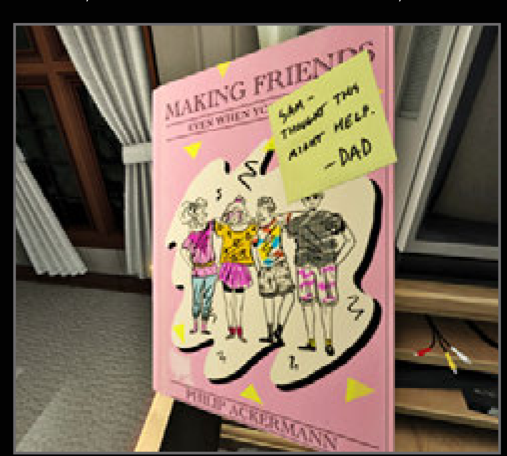
Bei der auf der DVD enthaltenen Version von *Gone Home* handelt es sich um eine DRM-freie Version, die über keinerlei Kopierschutz verfügt und auch zeitlich nicht begrenzt ist.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows XP SP2, 1,8 GHz CPU, 2 GB RAM, Grafikkarte mit mind. 512 MB VRAM, DirectX 9.0

Empfohlen: Windows XP SP2, 2,0 GHz Dual Core CPU, 2 GB RAM, Grafikkarte mit mind. 512 MB VRAM, DirectX 9.0





DVD 1

VOLLVERSION
- Monaco: What's yours is mine
- Gone Home

VIDEOS (TEST)
- Lego Marvel Super Heroes 2
- Star Wars: Battlefront 2

VIDEOS (VORSCHAU)
- Monster Hunter World

VIDEOS (SPECIAL)
- Star Wars: Battlefront 2 – 4 Gründe, warum die Kampagne enttäuscht
- Star Wars: Battlefront 2 – Gameplay zur ersten Singleplayer-Mission
- Star Wars: Battlefront 2 – Blast auf Tatooine im Gameplay
- Star Wars: Battlefront 2 – Die Helden der dunklen Seite
- Star Wars: Battlefront 2 – Die Helden der hellen Seite
- Star Wars: Battlefront 2 – Galactic Assault auf Kamino im Gameplay
- Star Wars: Battlefront 2 – Starfighter Assault über Endor im Gameplay
- Lego Marvel Super Heroes: Gameplay der Superhelden-Klopperei

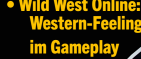
TOOLS
- 7-Zip (v.9.2.0)
- Adobe Reader (v.10.0.1)
- VLC Media Player (v.2.1.5)



DVD 2

VIDEOS (TEST)
- Need for Speed: Payback

VIDEOS (SPECIAL)
- Black Mirror: Die ersten 20 Minuten
- Ode: Angespielt
- Outcast: Second Contact – Grafikvergleich Original vs. Remaster
- PUBG: Features von Patch 1.0
- Revelation Online: Alle Infos in 100 Sek.
- Spellforce 3: Unboxing der CE
- Star Wars: Battlefront 2 – Grafikvergleich PC min. vs. max.
- Star Wars: Battlefront 2 – Synchro-Vergleich deutsch vs. englisch
- Wild West Online: Geld verdienen mit Glücksspiel und Gold
- Wild West Online: Inhalte der Alpha
- Wild West Online: Western-Feeling im Gameplay





DIE REDAKTION

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

WOLFGANG FISCHER
Chefredakteur

Verabschiedet sich:
… nach mehr als zehn Jahren aus der PC-Games-Redaktion und bedankt sich bei Lesern, Kollegen und Industriepartnern für eine unvergessliche Zeit.

Bleibt:
… der PC Games aber dennoch erhalten, und zwar als Koordinator für Werbekooperationen und diverse Spezialprojekte.

Hat sich:
… für den Weihnachtsurlaub viel vorgenommen: vor allem digital. Will unter anderem *Spellforce 3, Assassin's Creed: Origins, Call of Duty: WW 2, Destiny 2, Horizon: Zero Dawn – The Frozen Wilds* und *Wolfenstein 2* durchzocken. Ob dafür zweieinhalb Wochen Urlaub reichen?

DAVID BERGMANN
Leitender Redakteur PCGames.de



Spielt ganz gemütlich:
… *Assassin's Creed: Origins*, das mich garantiert auch 2018 noch beschäftigt, und die erste *Destiny 2*-Erweiterung *Fluch des Osiris*. Bei der lasse ich es langsamer angehen als im Hauptspiel.

Schaut beängstigt:
… auf den „ungesehene Folgen"-Zähler meiner App für TV-Serien. 806! Ich fange erst mal keine neuen Shows an. Ganz bestimmt nicht! Aber *Godless* soll ja schon ziemlich gut sein …

Ist planlos:
… was den Jahreswechsel angeht. Vorschläge?

Wünscht sich für 2018:
… privat ein ruhigeres Jahr. Die letzten Wochen von 2017 waren hart.

SASCHA LOHMÜLLER
Leitender Redakteur Print

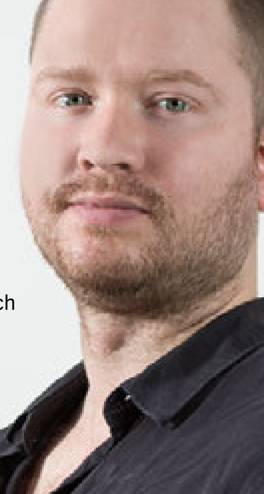
Spielt immer noch:
… am dritten *Witcher* herum. Immerhin bin ich nun endlich bei *Blood & Wine* angekommen. Außerdem: *Overwatch, WoW* und *Destiny 2*.

Spielt danach:
… endlich mal Dinge von seinem Stapel weg. Etwa das neue *CoD*, *Far Cry: Primal* oder diverse *Assassin's Creed*-Teile. Der Weihnachtsurlaub ist so oder so gerettet.

Hört gerade:
Cloak – *To Venomous Depths*; Grained – *Tunes From The Void*; Mage – *Green*; Dvne – *Asheran*; Kurse – *Tales Of The Wizard* … voller Monat!

Wünscht allen:
Ein frohes Fest und einen guten Rutsch (gehabt zu haben)!

FELIX SCHÜTZ
Redakteur



Zuletzt durchgespielt:
Grim Dawn: Ashes of Malmouth, Black Mirror und *Battlefront 2*. Außerdem nach 19 Jahren doch noch die Kampagne von *Starcraft Broodwar* beendet. Endlich kann ich das von meiner Liste streichen!

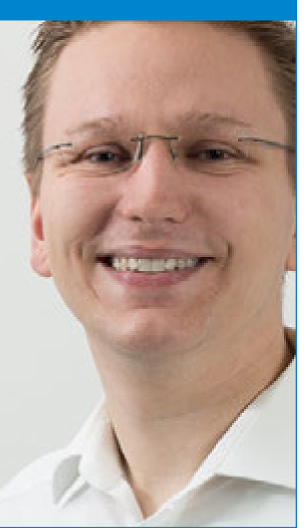
Spielt derzeit:
Spellforce 3, Injustice 2, Destiny 2 (würde ja so gern den Raid spielen … aber ich hasse Voice Chat!) und *The House of Da Vinci*

Schaut derzeit:
Agents of S.H.I.E.L.D. Season 5 und pünktlich zur Heftabgabe *Star Wars: The Last Jedi*

Freut sich auf:
… ein paar ruhige Tage mit Frau und Kind.

Grüßt an dieser Stelle herzlich:
… seinen wunderbaren Neffen und seine frisch geschlüpfte Nichte.

PETER BATHGE
Redakteur



Versteht den Multiplayer-Hype nicht:
Was ist an diesem technisch mauen Machwerk mit dem furchtbaren Interface namens *Playerunknown's Battlegrounds* so toll? Lustige Clips aus dem Spiel auf Youtube anschauen – okay. Selber spielen? Nein danke, dafür ist mir meine Zeit zu schade.

Ist im Rückblick ziemlich enttäuscht:
… vom Spielejahr 2017. Nur ganz wenige Titel sind ihm in Erinnerung geblieben (außer *Assassin's Creed Origins* und auf der PS4 *Horizon: Zero Dawn*) und manches war sogar extrem enttäuschend (*Mass Effect: Andromeda*). Das erinnert an das Seuchenjahr 2014.

Erhofft sich für 2018:
… weniger Schreckensmeldungen aus dem privaten Bereich.

MATTI SANDQVIST
Redakteur



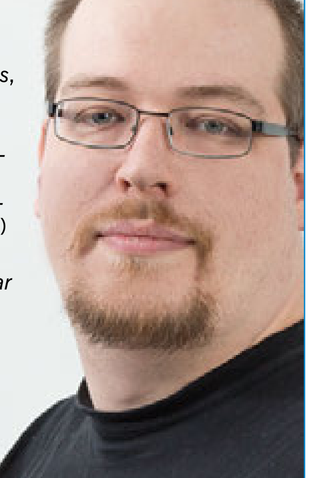
Spielt aktuell wieder:
… *Hearthstone*. Ich musste feststellen, dass die früher noch so gut wie unschlagbaren Decks gar nicht mehr funktionieren. Egal, dann muss ich mir eben ein paar Kartenpacks verdienen und neue Taktiken entwickeln!

Ist immerhin:
… in *World of Warships* erfolgreich. Das dritte Tier-10-Schiff ist in Sichtweite!

Freut sich:
… über die Weihnachtsferien. Endlich kann ich *AC: Origins* und *Wolfenstein 2* zu Ende spielen!

Wünscht allen:
Ein ganz tolles neues Jahr – spieletechnisch wird's hoffentlich besser als in 2018!

MATTHIAS DAMMES
Redakteur



Hat zuletzt durchgespielt:
Need for Speed Payback, *LA Noire* (PS4), *Wolfenstein 2: The New Colossus*, *Life is Strange: Before the Storm*

Spielt derzeit:
South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe (ja ja, ich hab's immer noch nicht durch) und weiterhin *Star Wars: Battlefront 2* (mehr aus beruflichen Gründen)

Schaut gerade:
… noch einmal alle acht bisherigen *Star Wars*-Filme. Für den Kinostart von *The Last Jedi* muss man ja vorbereitet sein.

Wünscht sich für 2018:
… dass sich die Spieleindustrie auch im AAA-Bereich wieder mehr auf die Entwicklung toller Spiele konzentriert und nicht nur darauf, wie man Spieler ausnehmen kann.

MATTHIAS HARTMANN
Social Media Manager



Spielt derzeit:
Star Wars: The Old Republic, *Star Wars: Battlefront 2*, *Christbaumkugel-Weitwurf*

Der Advent steht bei mir:
… ganz im Zeichen von *Star Wars*. Zum Kinostart von *Episode 8* bekommt mein *SWTOR*-Account endlich wieder etwas Liebe. Ich werde mich in der Vorweihnachtszeit demnach mehr der Macht hingeben als dem Glühwein (wobei die Macht gerade darin recht stark sein soll!).

Ich sage ein herzliches Dankeschön:
… für die tolle Zeit mit euch auf unseren Social-Kanälen. Mich freut es auch 2018 auf jede Menge Humor, nette Nachrichten und gute Games. Solange viel Spaß auf den Weihnachtsmärkten der Republik, eine entspannte Weihnachtszeit und einen guten Rutsch!

KATHARINA REUSS
Redakteurin

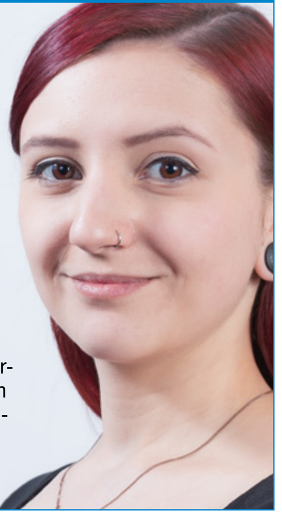
Wünscht sich:
ein neues *Katamari*-Spiel, egal auf welcher Plattform

Findet es schade:
… dass es quasi unmöglich ist, Diskussionen um den Status quo japanischer Medien (Videospiele, Anime, Manga) zu führen, ohne dass es zu einer Schlammschlacht inklusive leidiger Sexismus-Debatte ausufert.

Unterhaltsamster Film, den ich 2017 sah:
The Greasy Strangler, dicht gefolgt von einem Action-Streifen aus Hongkong, der hierzulande beschlagnahmt ist

Anstrengendster Film, den ich 2017sah:
Es ist schwer, ein Gott zu sein. Sorry, Thorsten! Aber *Der Nachtmahr* war dafür super!

PAULA SPRÖDEFELD
Volontärin



Liest gerade:
Naming Jack the Ripper von Russel Edwards

Schaut gerade:
Alias Grace (Netflix), *Gilmore Girls* (nein, ich bin nicht Lukas' Freundin) und *The Nightmare Before Christmas*, denn gerade ist es noch before Christmas

Ist dieses Jahr dankbar für:
… den Job als Volontärin in der wunderbaren Redaktion hier, *Hellblade: Senua's Sacrifice* und einen tollen Festival-Sommer.

Wünscht sich für 2018:
… ein neues Auto (als ob das passieren würde), noch mehr Festivals (das ist im Bereich des Möglichen) und einen Haufen spannender und cooler Spiele (das ist höchstwahrscheinlich). Außerdem würde ich gern 5 cm wachsen. Danke. Tschüss.

CHRISTIAN DÖRRE
Redakteur



Spielt gerade:
Assassin's Creed: Origins, *FIFA 18*, *WWE 2K18*, *Telltale Batman – Season 2*, *Dead Rising 4* – alles durcheinander

Schaut gerade:
Dark (Netflix), *Westworld* (Blu-ray), *Electric Boogaloo* (Blu-ray)

Hat sich:
… den Rücken verdreht und muss jetzt Tabletten nehmen, die dafür sorgen, dass er im Büro (fast) einschläft. Das ist echt nerv … zzzzzzzzzz …

Persönliches Fazit 2017:
Ein gutes Jahr mit vielen tollen Spielen und fantastischen Reisen. Vor allem die Trips zu Wrestlemania 33 in Orlando und nach Tokio zu Polyphony Digital waren traumhaft.

LUKAS SCHMID
Redakteur



Spielt gerade:
Assassin's Creed: Origins. Für Komplettisten wie mich eine Mammutaufgabe!

Liest gerade:
… alte *Dagobert Duck*-Comics von Don Rosa. Ab und an muss das einfach sein.

Schaut gerade:
… *Gilmore Girls* mit seiner Freundin. Ja, *Gilmore Girls*. Kann man sich jetzt drüber lustig machen, wie man will, aber das ist eine brillant geschriebene Serie voller glaubwürdiger, sympathischer Figuren.

Fazit 2017:
Über weite Strecken ein akzeptables Jahr mit einigen unangenehmen privaten Ereignissen. Warum eigentlich immer diese Häufung zur Adventszeit? Muss das echt sein? 2018 kann es darum gerne etwas ruhiger angehen, bitte, danke.

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft: redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo: abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion: dvd@pcgames.de

Heftnachbestellungen und Sonderhefte: shop.pcgames.de

PC Games abonnieren: abo.pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook: www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter: www.twitter.com/pcg_de

PC Games auf Instagram: www.instagram.com/pcgames.de





DAS PC-GAMES-TEAM-TAGEBUCH

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen. Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.

Feste feiern, wie sie fallen

Auch in diesem Jahr fand die alljährliche Firmen-Weihnachtsfeier statt, diesmal mit gemütlichem Buffet und jeder Menge alkoholhaltiger Kaltgetränke. Die Stimmung bei Matti und MMORE-Layouter Lars war dann auch entsprechend gut. Der Rest der Redaktion war natürlich auch da, aber bei den Foto-Sessions meist rauchen, Getränke holen, beim Essen anstehen, auf Klo, tanzen oder einfach nur scheu.



Mit dem Panzer durch Polen

Events kurz vor Weihnachten sind eigentlich eine Seltenheit, aber diesmal waren mit Matti und Lukas gleich zwei Redakteure noch unterwegs. Unser Schwede im Geiste etwa reiste nach Polen, um sich dort Phantom Doctrine anzusehen. Neben Zocken und Sightseeing stand aber sogar noch eine Panzerfahrstunde auf dem Programm. Zum Glück für alle Beteiligten (und die innere Sicherheit der EU) hat man Matti aber nicht selbst ans Steuer eines der Stahlkolosse gelassen.

Der Ruf der Ferne

Lukas hingegen düste nach London, um sich dort ein paar neue Eindrücke zu Far Cry 5 abzuholen. Allzu viel können wir euch zu dem Event oder gar zu den spielbaren Inhalten aber noch nicht verraten, denn während wir diese Zeilen tippen, ist Lukas noch vor Ort. Immerhin konnte er uns aber dieses Foto zukommen lassen, auf dem er eine viel zu lange Zigarette auf ein Minigolf-Feld legt.



In *Anno 1800* dürft ihr die bislang eindrucksvollsten Hafenanlagen der Strategieserie errichten und sukzessive ausbauen. Klare Sache, hier will Blue Byte klotzen und nicht kleckern.

Anno 1800

Genre: Aufbaustrategie
Entwickler: Blue Byte Mainz
Publisher: Ubisoft
Termin: Winter 2018

Zurück zu traditionsbewussten Stärken und doch für spielerische Innovation sorgen – Blue Byte will zum 20-jährigen Bestehen der Serie ein „Best of *Anno*" liefern. **Von**: Stefan Weiß

Historische Dampfeisenbahnen statt Sci-Fi-Mondfähren, Schwerindustrie mit Stahlfabriken und Kohlegewinnung statt Hightech-Produktion von Nanokeramik und Neuroimplantaten – Deutschlands wohl beliebteste Aufbaustrategieserie *Anno* feiert im kommenden Jahr ihr 20-jähriges Bestehen mit einem Nachfolger samt neuem Setting. In *Anno 1800* dreht sich alles um das Aufblühen der industriellen Revolution sowie des Imperialismus im neunzehnten Jahrhundert. Schon der Ankündigungstrailer zum Spiel, den Hersteller Ubisoft auf der Gamescom im August 2017 präsentierte, ließ erahnen, dass die Entwickler aus dem Hause Blue Byte Mainz im neuesten Teil der Strategiereihe Stärken aufgreifen, die man als Spieler etwa in *Anno 1404* oder auch in *Anno 1701* lieben lernte. Erste Gameplayvideoszenen zeigten imposant ausgebaute Hafenanlagen, Schiffsflotten, riesige Inselwelten, typisches Siedlungsgewusel, detaillierte Warenproduktionsketten und prächtige Gebäudeanlagen – da fühlte sich das *Anno*-Gen in uns sogleich angesprochen.

Anfang Dezember hatten wir nun die Gelegenheit, in einem ausführlichen Telefoninterview mit Dirk Riegert, dem Creative Director von *Anno 1800*, über eine Stunde lang darüber zu plaudern, was das neue *Anno*-Spiel auszeichnet, welche Inhalte wir erwarten dürfen und welchen Stellenwert die Community beim Entstehungsprozess von *Anno 1800* hat.

Die Zeit ist reif

Die Idee zu einem *Anno*-Spiel, das in der Zeit von Stahl, Kohle, Dampfmaschinen und technologischen Herausforderungen spielt, ist keine neue Sache. „Eigentlich spukt uns dieses Setting schon seit *Anno 1701* im Kopf herum", erzählt Dirk Riegert zum Interview-Auftakt und führt weiter aus: „Zum einen passt das industrielle Szenario wunderbar zum *Anno*-Konzept und zum anderen zeichnete es sich im Verlauf der Spielereihe auch immer wieder als Wunschsetting vieler Fans aus, was wir aus Umfragen und Feedback wissen." Nach den letzten beiden Ausflügen in die Zukunft mit *Anno 2070* und *Anno 2205* sieht Blue Byte Mainz au-



Produktionsanlagen erfordern jede Menge Platz, was man hier anhand der gezeigten Weizenfarmen gut erkennen kann.

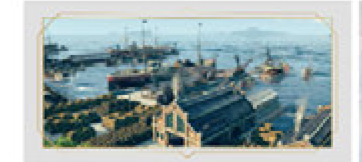


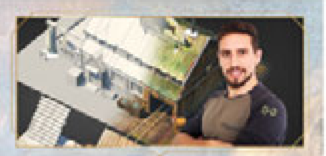
Um die hungrigen Mäuler eurer Bevölkerung zu stopfen, spielt eine effiziente Nahrungsversorgung eine wichtige Rolle. So liefern euch Schweinefarmen das nötige Fleisch für die Herstellung von Wurstwaren.

DIE ANNO UNION – EURE STIMME ZÄHLT!

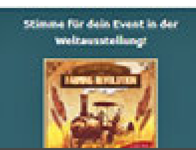
Die frühe Ankündigung weit vor Release stellt für die Entwickler von *Anno 1800* einen wichtigen Schritt dar, um die Community mit ins Boot zu holen.

Als zentrale Anlaufstelle für Informationen rund um die Entwicklung des Spiels dient die Internetplattform Anno Union. Wer schon einen Ubisoft-Account besitzt, kann ohne zusätzliche Registrierung daran teilnehmen, ansonsten ist eine kostenlose Registrierung für die Plattform nötig. Auf der Anno-Union-Seite gibt es derzeit schon zahlreiche Veröffentlichungen in Form von Dev-Blogs zum Spiel. Doch neben der reinen Information sind vor allem die Umfragen und Abstimmungen interessant, an denen die Mitglieder der Anno Union teilnehmen können. Damit habt ihr direkten Einfluss auf die Entwicklung des Spiels und die Umsetzung von Features und Ideen. Auch den Zugang zu frühen Spielversionen in Form von Beta-Tests, Studio-Events und sogar Online-Tests von zu Hause soll die Anno Union ermöglichen. Das daraus erwachsende Feedback will das Team von Blue Byte Mainz intensiv nutzen, um *Anno 1800* entsprechend zu gestalten, damit es am Ende ein würdiges „Best of *Anno*" wird – pünktlich zum zwanzigjährigen Bestehen der erfolgreichen Aufbaustrategiereihe.









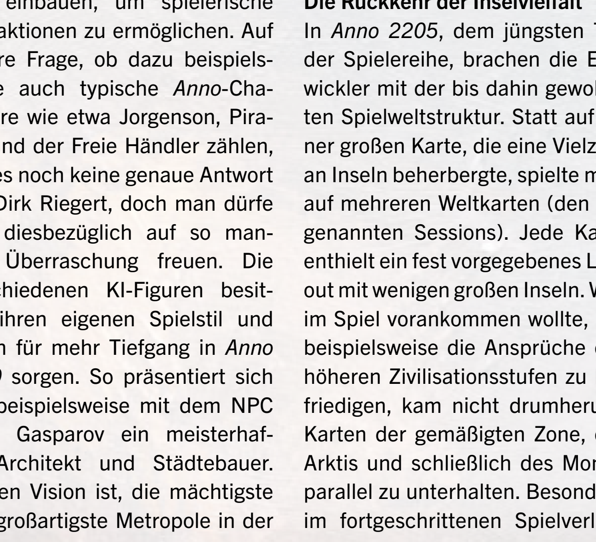
Das Anno-Union-Portal bietet Spielern aktuell schon jede Menge Lesestoff zu *Anno 1800*. Auch Umfragen und Feedback werden von den Entwicklern als wertvoller Input für die Entwicklung des Spiels genutzt.

ßerdem nun die Zeit dafür gekommen, um mit *Anno 1800* quasi zu den spielerischen Wurzeln der Serie zurückzukehren. Darüber hinaus will das rheinland-pfälzische Studio aber nicht nur einfach Altbekanntes in einem frischen Setting neu auflegen, sondern die Strategiereihe auch inhaltlich voranbringen.

Üppige Spielmodi

Mit *Anno 1800* schnürt das Team ein Aufbaustrategiepaket, das erstmals sämtliche Modi der Reihe vom Start weg enthält. Die storybasierte Kampagne etwa soll dabei deutlich emotionaler als im eher blassen Vorgänger *2205* ausfallen. Daneben platziert sich der traditionelle Freie Spielmodus, der in *Anno 1800* wieder zahlreiche Optionen bieten wird. So dürft ihr etwa aus mehreren KI-Profilen wählen, um euch mit unterschiedlichen NPCs zu messen. Die Zusammensetzung der KI soll dafür sorgen, dass man sich seinen individuellen Schwierigkeitsgrad erstellen kann. Vom gemütlichen Nebeneinander-her-Siedeln bis hin zur knallharten taktischen Auseinandersetzung soll das Spektrum dabei reichen. Auch ein klassischer Mehrspielermodus (für wahrscheinlich bis zu vier Spieler) ist fest eingeplant.

Generell wollen die Entwickler in *Anno 1800* zahlreiche Charaktere einbauen, um spielerische Interaktionen zu ermöglichen. Auf unsere Frage, ob dazu beispielsweise auch typische *Anno*-Charaktere wie etwa Jorgenson, Piraten und der Freie Händler zählen, gab es noch keine genaue Antwort von Dirk Riegert, doch man dürfe sich diesbezüglich auf so manche Überraschung freuen. Die verschiedenen KI-Figuren besitzen ihren eigenen Spielstil und sollen für mehr Tiefgang in *Anno 1800* sorgen. So präsentiert sich uns beispielsweise mit dem NPC Artur Gasparov ein meisterhafter Architekt und Städtebauer. Dessen Vision ist, die mächtigste und großartigste Metropole in der Geschichte der Menschheit zu errichten. Dabei hält er jedoch nichts von kriegerischen Auseinandersetzungen, vielmehr ist industrielle Größe eher sein Metier. Als Spieler können wir nun versuchen, uns kooperativ mit Gasparov zu einigen oder ihn als Konkurrenten auszustechen.



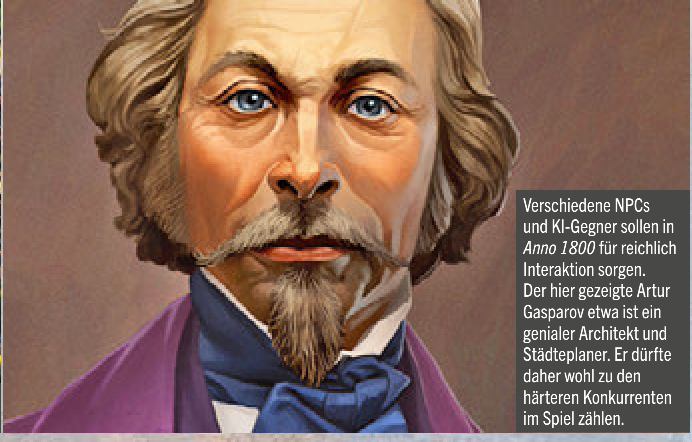
Die Rückkehr der Inselvielfalt

In *Anno 2205*, dem jüngsten Teil der Spielereihe, brachen die Entwickler mit der bis dahin gewohnten Spielweltstruktur. Statt auf einer großen Karte, die eine Vielzahl an Inseln beherbergte, spielte man auf mehreren Weltkarten (den sogenannten Sessions). Jede Karte enthielt ein fest vorgegebenes Layout mit wenigen großen Inseln. Wer im Spiel vorankommen wollte, um beispielsweise die Ansprüche der höheren Zivilisationsstufen zu befriedigen, kam nicht drumherum, Karten der gemäßigten Zone, der Arktis und schließlich des Monds parallel zu unterhalten. Besonders im fortgeschrittenen Spielverlauf und im Endgame sorgte das für wiederholtes „Weltkartengehüpfe" – stets verbunden mit nervigen Ladezeiten.

In *Anno 1800* gehen die Entwickler dazu über, den klassischen Inselaufbau mit zufällig verteilten Inseln auf einer riesigen Karte mit dem Multisession-Gameplay zu verbinden. Für den Aufbau der Spielwelt bedeutet das, dass euch in *Anno 1800* eine Kartengröße erwartet, die etwa doppelt so groß ist wie in *Anno 2205*. Darauf verteilen sich Inseln, deren Anzahl sich an den Vorgängern *Anno 1404* und *Anno 2070* orientiert – wo man auch schon mal über 20 Inseln besiedeln konnte. In dieser gigantischen Heimatsession sollen bis zu vier Spieler (wahlweise aus echten Menschen oder KI-Charakteren bestehend) genügend Platz finden, um auf die höchste Zivilisationsstufe zu gelangen. So wird man beispielsweise auch mehrere, sehr großflächige Inseln vorfinden, damit man dort seine Hauptstadt ordentlich ausbauen kann. Das



Typisch *Anno* gilt es auch im neuesten Teil der Serie, die Bedürfnisse der Bevölkerung zu befriedigen. So genehmigen sich die fleißigen Arbeiter im Spiel gerne einen Feierabendtrunk im örtlichen Pub.



Verschiedene NPCs und KI-Gegner sollen in *Anno 1800* für reichlich Interaktion sorgen. Der hier gezeigte Artur Gasparov etwa ist ein genialer Architekt und Städteplaner. Er dürfte daher wohl zu den härteren Konkurrenten im Spiel zählen.

Passend zum Thema der Industrialisierung gehört natürlich auch eine intensive Stahlproduktion zum Spielgeschehen von *Anno 1800*.

schließt auch den Bau eines imposanten Monumentes mit ein. Gerne erinnern wir uns an die anspruchsvolle Aufgabe, in *Anno 1404* eine mächtige Kathedrale zu errichten. In *Anno 1800* geht es hingegen um die Ausrichtung einer Weltausstellung – dazu später mehr.

Um den Entdeckerdrang zu befriedigen, aber auch, um erkundungsfreudige Spieler mit zusätzlichen Boni zu belohnen, wird es in *Anno 1800* neben der Heimatwelt auch weitere Inselwelten (Sessions) geben. Aktuell gehen die Entwickler davon aus, zum Release des Spiels (Winter 2018) wenigstens eine zweite Inselwelt am Start zu haben. Optional könnten dann noch weitere folgen. Insgesamt will man aber den Wechsel zwischen zu vielen Sessions möglichst gering halten.

Echte Waren statt nackter Bilanzzahlen

Marktkarren, Kontore, Markthäuser und die Einrichtung von Handelsrouten – im Logistik-Teil von *Anno 1800* beschäftigt ihr euch wieder mit dem Transport real simulierter Waren. Zur Erinnerung: In *Anno 2205* führten die Entwickler ein eher abstraktes Warentransportmodell ein: statt mit realen Waren galt es, mit Warenbilanzen zu jonglieren. Das funktionierte zwar ordentlich und machte die Sache mit dem Warenverkehr zwischen den verschiedenen Spielwelten (Sessions) recht einfach – doch irgendwie vermisste man dabei beim Spielen das für *Anno* typische Flair, das in den historisch angehauchten Teilen der Serie fester Bestandteil war. *Anno 1800* greift daher das klassische Logistikkonzept der Strategiereihe auf und erweitert es gleichwohl um ein neues Feature: Passend zum Setting der industriellen Revolution seid ihr nicht nur für die Errichtung eines effizienten Straßennetzes verantwortlich, sondern verlegt auch erstmals in der *Anno*-Serie Schienen. Mithilfe von hübsch animierten Güterzügen inklusive detaillierter Dampflokomotiven lassen sich nun große Warenmengen auf einmal verschieben. Wie genau das Eisenbahnsystem in *Anno 1800* funktioniert, das ließ sich Dirk Riegert noch nicht entlocken: „Wir werden solche Details aber im Laufe des kommenden Jahres näher vorstellen."

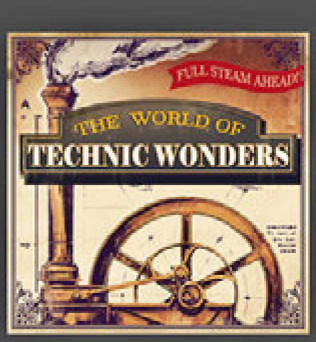
Interessant dürfte dabei die Frage sein, wie sich der Warenverkehr zwischen den Multisessions gestaltet. Natürlich kommt hierbei dem Seeweg wieder eine zentrale Bedeutung zu, denn der Aufbau einer Schiffsflotte gehört in *Anno 1800* ebenfalls dazu. Neben den klassischen Segelschiffen spielen auch Dampfschiffe eine wichtige Rolle. Beide Schiffstypen sollen in *Anno 1800* ihre Berechtigung haben, das machen die Entwickler am Beispiel der Windsimulation im Spiel deutlich. So besitzen Dampfschiffe eine eher konstante Geschwindigkeit, unabhängig von der jeweiligen Windrichtung. Segelschiffe schippern hart am Wind, aber beispielsweise schneller umher als ihre Dampf-Pendants, währenddessen sie bei Gegenwind den Kürzeren ziehen. Somit dürfte es im fortgeschrittenen Spielverlauf eine spannende Sache sein, entsprechende Routen für die eigenen Flotten auszutüfteln.

Waren zu transportieren ist eine Sache, aber auch andere lohnenswerte Objekte (Items) lassen sich per Schiff ergattern. So



Wer es sich mit der aufstrebenden Arbeitergesellschaft im Spiel verscherzt, muss mit heftigen Streiks rechnen, die sich im Spiel auswirken.





Sobald ihr den Monumentalbau der Weltausstellung errichtet habt, könnt ihr euch daran machen, verschiedene Messen auszurichten, die für wertvolle Belohnungen sorgen.

DAS WÜNSCHEN SICH UNSERE LESER FÜR ANNO 1800

In einer Online-Umfrage auf pcgames.de wollten wir wissen, was bei unseren Lesern ganz oben auf der Wunschliste steht und welche Dinge Blue Byte Mainz beim neuen *Anno*-Spiel unbedingt beachten sollte.

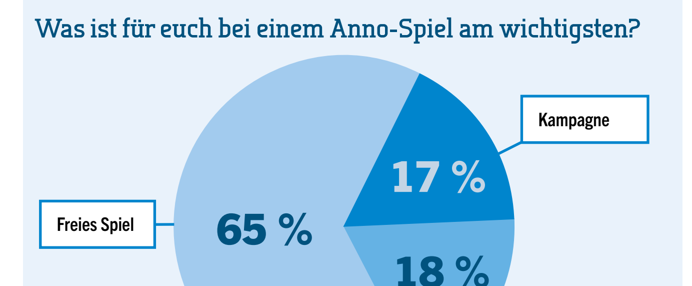
Bei der Frage, welcher *Anno*-Spielmodus am wichtigsten ist, geht ganz klar der Endlosmodus, das Freie Spiel als Sieger hervor – knapp zwei Drittel der Stimmen sprechen da für sich.

In puncto Wunsch-Features für *Anno 1800* konnten wir aus über 550 Antworten ebenfalls eine klare Tendenz ausmachen. Die am häufigsten genannten Feature-Begriffe waren „Koop-Modus und Multiplayer", „komplexere Warenketten" und „Militär-Teil innerhalb der Spielwelt und auch an Land". Generell wurde in den Antworten auch sehr oft auf *Anno 1404, Anno 1701* und *Anno 1503* verwiesen; sei es in Bezug auf Klimazonen, Handelswege, Inselvielfalt – der Wunsch nach einem *Anno*, das zu seinen Wurzeln zurückkehrt, ist ein klares Signal an die Entwickler.

In die gleiche Kerbe schlugen auch mehrere hundert Antworten auf die Frage, welche inhaltlichen Komponenten von *Anno 2205* tunlichst nicht in *Anno 1800* übernommen werden sollten. Hier sprach sich ein Großteil der Befragten gegen die Trennung von Militär- und Aufbaukarten aus. Fast ebenso unbeliebt schneiden das simplifizierte Warensystem und der übertriebene Multi-Session-Zwang ab. Für viele der Befragten ging damit einfach zu viel *Anno*-Feeling verloren.

Schlussendlich waren wir natürlich auch neugierig darauf, was sich unsere Leser für das Militärsystem in *Anno 1800* wünschen. Als klare Favoriten wurde dabei „so wie bei *Anno 1404* und *1704*" genannt. Der Wunsch nach Landeinheiten ist dabei ebenso groß wie die Tatsache, dass für den Großteil der Befragten Militär auf jeden Fall in die gleiche Spielwelt gehören muss, in der man auch seine Siedlungen baut.

Was ist für euch bei einem Anno-Spiel am wichtigsten?



zeigten die Entwickler schon in einem Gameplay-Video einer frühen Spielversion von *Anno 1800*, dass ihr beispielsweise einen Tiergarten errichten könnt. Dieses öffentliche Gebäude hält die Bevölkerung bei Laune. Der Clou dabei ist, dass ihr die die Gehege selber gestalten könnt – sprich, ihr könnt die Anlage mit entsprechenden Tierarten ausstatten. Wer fleißig auf Erkundungsreise geht, bringt so beispielsweise auch exotische Arten wie Tiger, Elefanten und Papageien für die Zoobesucher mit. Das deutet unserer Meinung nach schon mal darauf hin, dass ihr neben der europäisch anmutenden Start-Spielwelt auch ferne Kontinente wie Afrika und Indien ansteuern könnt, um dort zu handeln und neue Kolonien zu errichten.

Seegefechte und Inseldominierung

Die Schifffahrt in *Anno 1800* spielt aber nicht nur für den friedlichen Warentransport eine zentrale Rolle. Vielmehr liegt auch im militärischen Teil des Spiels der Fokus darauf, Seegefechte auszutragen. Anders als in *Anno 2205*, finden Konflikte im neuen *Anno* nicht mehr auf ausgelagerten Extra-Karten statt, sondern integrieren sich wieder in die Spielwelt, so wie man es von den klassischen *Anno*-Teilen her kennt. Hier sind wir schon besonders auf die spielbaren Schiffe gespannt, denn auf Konzeptzeichnungen zum Spiel sind schon fette, stählerne Dampf-Schlachtschiffe erkennbar. Mit Details dazu hielt sich Creative Director Riegert im Interview noch zurück. Was jedoch schon feststeht, ist, dass ihr eure Armada selber aufbaut und nicht wie in *Anno 2205* nur auf eine kleine, vom Spiel fest vorgegebene Flotte zugreift.

Der Militärteil erlaubt daher auch wieder viel spielerische Freiheit – wir denken dabei an so hübsche Dinge, wie etwa unliebsamen KI-Konkurrenten Waren streitig zu machen, indem wir deren Handelskonvois attackieren. Oder warum nicht gleich eine deftige Hafenblockade errichten? Häfen bekommen daher auch ähnlich wie in *Anno 1404* eine strategisch wichtige Rolle. Sie lassen sich umfangreich ausbauen, befestigen und mit Verteidigungsanlagen bestücken, mächtige Abwehrkanonen inklusive.

Die Hafenanlagen haben eine Schlüsselposition inne, wenn es darum geht, gegnerische Inseln einzunehmen, was in *Anno 1800* wieder möglich ist. Dabei stehen euch verschiedene strategische Möglichkeiten offen. Wer will, kann von der KI kontrollierte Inseln komplett übernehmen oder sie auch dominieren – sprich, ihr erlaubt der KI, die entsprechende Insel weiterhin zu bewirtschaften, erhaltet dafür aber reichlich Abgaben. Wer eine gegnerische Insel für sich behaupten will, erreicht dies dadurch, dass er den jeweiligen Haupthafen des Eilands übernimmt.

Anno 1800 erlaubt dem Spieler, Gegner sowohl militärisch als auch wirtschaftlich zu dominieren oder auszulöschen. Inwieweit hier Diplomatie als Feature eine Rolle spielt, bleibt abzuwarten. Genaue Details zum Dominanzsystem will Blue Byte im kommenden Jahr verraten.

Viele *Anno*-Fans wünschen sich für den Militärteil des Spiels auch Landeinheiten zurück. Das ist jedoch bislang im Konzept nicht vorgesehen, wie es die Entwickler in einem Blog-Beitrag zum Militär in *Anno 1800* bekannt gegeben haben.

An der Entwicklung teilhaben – die *Anno*-Union

Feedback und Meinungen der *Anno*-Community waren den Mainzer Entwicklern schon immer wichtig, wie Dirk Riegert im Interview betont. So war es im Zuge der Ankündigung von *Anno 1800* quasi nur die logische Konsequenz, eine entsprechende Plattform aufzubauen, um möglichst früh viele Stimmen und Stimmungen zu Ideen und geplanten Features im Spiel zu erhalten. Da dies möglichst zentral geschehen soll, hat Blue Byte Mainz das Portal Anno Union eingerichtet. Details dazu findet ihr im Extrakasten auf der zweiten Seite dieses Artikels.



Eigentlich wollten die Entwickler in *Anno 1800* sofort mit einer mehrstufigen Nahrungsproduktion starten. Doch das Feedback bei Testspielern sorgte dafür, dass ihr auch in *Anno 1800* nicht auf Klassiker wie die Fischerhütte als erste Nahrungsquelle verzichten müsst.



Das Vergleichsbild der Spielweltgrößen in *Anno 2070, Anno 2205* und *Anno 1800* zeigt klar, wohin die Reise geht – der neueste Teil ist größer als je zuvor.

Dampfschiffe und intensiver Warenverkehr – das neue *Anno* bietet mit der industriellen Revolution ein äußerst passendes Setting. Mehr denn je in der Serie spielen eure Häfen dabei eine wichtige Rolle.

Dass sich die Teilnahme am Entwicklungsprozess durchaus auswirkt und Früchte tragen kann, zeigen wir euch am Beispiel der klassischen Fischerhütte. Wer sich mit der *Anno*-Reihe auskennt, hat natürlich auch bestimmte Erwartungen, wie sich das Spiel anfühlen soll. So gehört es für viele *Anno*-Spieler einfach dazu, zu Beginn einer Partie zunächst gemütlich vor sich hin zu siedeln und erst mal mit einfachen Produktionsketten zu starten, bevor man tiefer in komplexer gestaltete Warenproduktionsketten einsteigt. Die sogenannten Ein-Gebäude-Nahrungsquellen wie etwa die Jagd- oder Fischerhütte zählen beispielsweise dazu. Für *Anno 1800* hatten die Entwickler jedoch die Idee, passend zum fortgeschrittenen Zeitalter der Industrialisierung, schon zu Spielbeginn mit einer zweistufigen Nahrungsproduktionskette zu starten. Schweinefarm plus Metzgerei ergibt Wurst, soweit der Plan. Anhand einer spielbaren Pre-Alpha-Version testeten die Entwickler mit einer Gruppe von langjährigen *Anno*-Spielern, wie dieser eher untypische *Anno*-Spielstart ankommt. Einhelliger Tenor war, dass die Spieler ihre geliebte Fischerhütte vermissten, die gehöre zu einem *Anno* eben einfach dazu. Erst recht, wenn sich die Aufbaustrategie auch in *Anno 1800* auf Inselwelten mit entsprechenden Küstenabschnitten abspielt. Das Feedback führte letztlich dazu, dass ihr in *Anno 1800* zu Beginn in gewohnter Weise Fischerhütten als eine der ersten Nahrungsquellen platzieren könnt.

Ernste Thematik

Auch wenn ein typisches *Anno*-Spiel eine gewisse unterhaltsame Leichtigkeit besitzt, hält das gewählte Setting der industriellen Revolution auch durchaus ernstere Facetten parat. Im Zusammenhang mit der wachsenden Schwerindustrie steht dabei beispielsweise auch die Erstarkung der Arbeitergesellschaft im Fokus des Spiels. So ist schon jetzt bekannt, dass wir in *Anno 1800* mit Streiks zu rechnen haben, mit denen wir umgehen müssen. Welche Gameplay-Verzahnung nun genau dafür verantwortlich ist, dass Streiks entstehen, wurde uns noch nicht verraten. „Ich kann euch aber schon so viel sagen, dass es von eurem Spielstil und von euren Entscheidungen abhängen wird“, so Dirk Riegert. So wäre es für uns denkbar, dass Unzufriedenheiten entstehen können, je nachdem, wie man Wohn- und Industriegebiete platziert, vielleicht spielt dabei auch die Belastung durch die zahlreichen Rauchschlote der Fabriken eine Rolle, schlussendlich könnte man es auch als eine Art „Logen-Aktivität“ wie in *Anno 1701* einsetzen, um gegnerische Parteien zu schädigen ... spekulieren darf man ja. Doch so sehr wir diesbezüglich auch Anspielungen im Telefongespräch mit Blue Byte machen, müssen wir uns noch in Geduld üben, bis wir hierzu Details von den Entwicklern erfahren. Dafür ist aber schon bekannt, dass ihr mit Streiks auf unterschiedliche Art und Weise umgehen könnt. So ist es einerseits möglich, die Aufstände friedlich zu lösen, was auf weitere Di-



Blue Byte legt den Fokus der Militäraktionen auf fette Seegefechte. Die sind diesmal aber wie in klassischen *Anno*-Spielen wieder vollends in die Spielwelt integriert.



Grafisch macht *Anno 1800* schon jetzt wieder einen sehr gelungenen Eindruck.



Das Schaubild zu den Strategien im Spiel zeigt, dass ihr eure Gegner militärisch beziehungsweise wirtschaftlich auslöschen oder dominieren könnt.

Erstmals in der Aufbaureihe nutzt ihr auch Eisenbahnen als Transportmittel.

plomatie-Features schließen lässt. Andererseits steht es euch auch frei, mittels Polizeikräften den wütenden Mob niederzuknüppeln. Es bleibt spannend, ob sich daraus auch weitreichende Folgen im Spiel ergeben – etwa, ob sich solche Aktionen auf die Beziehungen zu KI-Gegnern auswirken, oder inwieweit Streiks die eigene Produktivität schädigen können. Auch das Thema Umweltauswirkung wird in *Anno 1800* eine gewisse Rolle spielen. Wenn sich dazu noch typische *Anno*-Elemente wie Zufallsereignisse und optional einstellbare Katastrophen gesellen, dürfte die Komplexität auch für Langzeitspieler entsprechend hoch ausfallen.

Weltausstellung und Messen

Apropos hohe Komplexität – wer in *Anno 1800* die höchsten Weihen erfahren will, der darf sich dem Bau eines Monuments widmen. Passend zum Setting haben die Entwickler dafür die Errichtung einer Weltausstellung vorgesehen, die man auch schon im Ankündigungstrailer bestaunen konnte. Als Vorbild dafür dient die aus der Geschichte bekannte Weltausstellung, die Napoleon per kaiserlichem Dekret im Jahre 1853 beschloss. Und so durfte die Bevölkerung 1855 die Eröffnung der Ausstellung erleben, in der 34 Länder mit über 23.000 Ausstellern vertreten waren. In *Anno 1800* ist es zunächst eure Aufgabe, den mehrstufigen Monumentalbau zu errichten. Doch anders als etwa bei der Kathedrale in *Anno 1404* gibt es als Lohn für den Bau nicht einfach einen simplen passiven Bonus, vielmehr erlaubt die Fertigstellung der Weltausstellung den Zugriff auf das neue Feature: die Messen.

In *Anno 1800* dürft ihr aus mehreren Messen wählen, die ihr im Rahmen der Weltausstellung veranstalten könnt. Eine solche Messe erfordert eine Menge Vorbereitungen, die sich beispielsweise durch Investitionen beschleunigen lassen. Verschiedene Messe-Themen sollen dabei zur Wahl stehen, die den Zeitgeist des 19. Jahrhunderts repräsentieren. Für den Release rechnen die Entwickler mit drei solcher Messen. Dazu gehört natürlich eine passende Technikmesse, in der es hauptsächlich um die technologischen Errungenschaften dieser Zeit geht. Eine zweite Messe befasst sich mit den Wundern der Vergangenheit, wie etwa den Dinosauriern oder den Mysterien der Antike. Was die dritte Messe betrifft – hier schlägt Blue Byte Mainz wieder die Brücke zur Community in der Anno Union. Denn diese darf per Online-Abstimmung einen von drei Messevorschlägen bestimmen, den die Entwickler dann für *Anno 1800* umsetzen. Zur Auswahl stehen die Themen Marine-Innovationen, Städtewesen und Agrikultur.

Spielerisch sorgen die Messen der Weltausstellung nicht nur dafür, dass eure Metropole Besucher empfängt, sondern ihr erhaltet über dieses Feature auch handfeste Belohnungen. Das können beispielsweise seltene Items, exotische Tiere für euren Zoo oder technische Errungenschaften zur Produktivitätssteigerung sein. Wie komplex sich das alles im fertigen Spiel gestaltet und welche weiteren spannenden Endgame-Inhalte die Mainzer planen, das dürfte sich in den kommenden Monaten zeigen, wenn die Entwicklung von *Anno 1800* weiter voranschreitet. ❑

STEFAN MEINT



„Passendes Setting und viel klassisches *Anno*-Flair, das klingt super!“

Den Schritt zurück in Richtung der klassischen *Anno*-Spielelemente in *Anno 1800* kann ich nur als Fortschritt für die Serie werten. Auch wenn ich den Vorgänger *Anno 2205* auch sehr gerne gespielt habe, fühlte es sich in so manchen Gameplay-Punkten eher untypisch und auch gewöhnungsbedürftig an. Vor allem die strikte Abkopplung des Militärteils auf gesonderte Levelkarten und auch die eher abstrakt gehandhabte Warenlogistik kostete einige Atmosphärepunkte. Das für *Anno 1800* gewählte Industriesetting des 19. Jahrhunderts könnte nicht besser für ein *Anno*-Spiel passen, stehen hier doch groß angelegte Fabrikanlagen und Produktionsketten auf der Tagesordnung. Allein die neue Dimension der Spielwelt dürfte für so manch durchspielte Nacht sorgen, wenn man wieder „nur noch diese Handelsroute, nur noch dieses Gebäude“ fertigstellen möchte, um sein *Anno*-Imperium zu optimieren. Aktuell stehen natürlich noch viele ungeklärte Detailfragen zu den ganzen Features im Raum – angefangen beim Eisenbahnverkehr, wie genau Streiks funktionieren oder der Warentransport in mehrere Sessions? Oder was uns genau in der Kampagne erwartet, wie die Seekämpfe funktionieren und vieles mehr ... da hoffen wir doch sehr darauf, schon bald im neuen Jahr mit neuen Infos aufwarten zu können, am besten anhand einer schon spielbaren Version, das wäre doch ein guter Vorsatz, liebes Blue-Byte-Team.



Öffentliche Anlagen sind erneut wichtig, um die Bewohner bei Laune zu halten. In *Anno 1800* dürft ihr beispielsweise einen eigenen Zoo aufbauen und die Tiere für die Gehege selbst bestimmen.

Das erwartet euch 2018!

Wir stellen euch die wichtigsten Titel des kommenden Spielejahres vor.

INHALT

Age of Empires: Definitive Edition

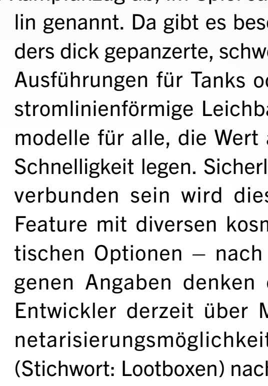
ECHTZEITSTRATEGIE | Die Neuauflage ist für Vorbesteller bereits vor Release in der Closed-Beta-Fassung zu spielen. Neben der massiv verbesserten Grafik-Engine bringt das Remaster auch dringend benötigte Modernisierungen in Sachen Interface mit sich, wie den aus *AoE 2* bekannten Button für untätige Dorfbewohner. Alte Eigenarten wie das Fehlen von Formationen und Stadttoren bleiben aber erhalten, schließlich soll sich die *Definitive Edition* immer noch wie das 20 Jahre alte Original spielen – und das tat sie bei unseren ersten Tests mit der Demo auch! Die Neuauflage umfasst alle Inhalte von Hauptspiel und Add-on *Rise of Rome*; die Siegbedingungen in manchen Missionen wurden verändert, um das Balancing zu verbessern. Aller Voraussicht nach sind Windows 10 und ein Konto im Microsoft-Store Pflicht, um den Retro-Charme des generalüberholten Strategieklassikers zu genießen.

ENTWICKLER: Forgotten Empires
TERMIN: 2018

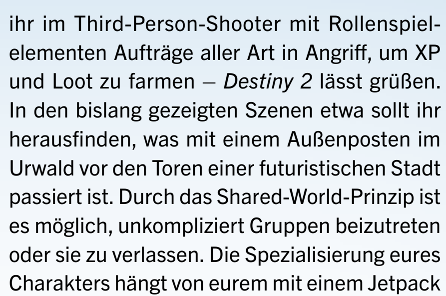


Anthem

ACTION | *Anthem* ist kein typisches Bioware-Spiel: Die (Gesichts-)Animationen sehen gut aus, fremdschämige Romantikoptionen scheint es nicht zu geben, genauso wenig wie ein Moralsystem ... Scherz beiseite – das Action-Spiel mit der offenen Welt macht bislang einen hervorragenden Eindruck, und mit der Enttäuschung *Mass Effect: Andromeda* hatte Bioware Edmonton, das sich um *Anthem* kümmert, gar nichts zu tun. Alleine oder in einer Gruppe von bis zu vier sogenannten Freelancern nehmt ihr im Third-Person-Shooter mit Rollenspielelementen Aufträge aller Art in Angriff, um XP und Loot zu farmen – *Destiny 2* lässt grüßen. In den bislang gezeigten Szenen etwa sollt ihr herausfinden, was mit einem Außenposten im Urwald vor den Toren einer futuristischen Stadt passiert ist. Durch das Shared-World-Prinzip ist es möglich, unkompliziert Gruppen beizutreten oder sie zu verlassen. Die Spezialisierung eures Charakters hängt von eurem mit einem Jetpack ausgestatteten Kampfanzug ab, im Spiel Javelin genannt. Da gibt es besonders dick gepanzerte, schwere Ausführungen für Tanks oder stromlinienförmige Leichbaumodelle für alle, die Wert auf Schnelligkeit legen. Sicherlich verbunden sein wird dieses Feature mit diversen kosmetischen Optionen – nach eigenen Angaben denken die Entwickler derzeit über Monetarisierungsmöglichkeiten (Stichwort: Lootboxen) nach.



ENTWICKLER: Bioware
TERMIN: 2018



Aquanox: Deep Descent

ACTION | Für den Feinschliff an der Neuauflage der U-Boot-Reihe aus den frühen 2000er Jahren brauchen die serbischen Entwickler noch mehr Zeit, der Release war ursprünglich für 2017 geplant. An Bord eures schnellen oder stark gepanzerten Schiffes wechselt ihr zwischen vier Charakteren hin und her, alternativ zockt ihr *Deep Descent* im Koop-Modus. Eine PvP-Option wird es ebenfalls geben. Wie von früher gewohnt, rüstet ihr euer Schiff nach Belieben auf, das nötige Geld verdient ihr durch Überfälle, Quests oder das Abscannen von Wracks in der Pseudo-Open-World. Das spielte sich im Alpha-Stadium bereits ganz gut, besonders die taktischen Torpedokämpfe und das träge Bewegungsgefühl der Untersee-Vehikel fühlten sich erfrischend anders an. Wenn Digital Arrow jetzt noch das Interface verbessert und die gelegentlichen Orientierungsprobleme am dunklen Meeresgrund beseitigt, erwartet Genre-Fans wohl ein gelungenes Revival!

ENTWICKLER: Digital Arrow
TERMIN: 2018



Argh, das wird 2018 nichts!

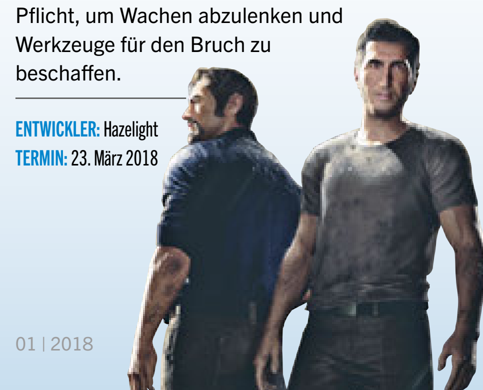


Bei unserer Auflistung haben wir uns auf offiziell für 2018 am PC bestätigte Spiele beschränkt. Wackelkandidaten wie *Star Citizen*, *Beyond Good & Evil 2*, *Cyberpunk 2077* und das neue *Tomb Raider* spielen hier deshalb keine Rolle.

A Way Out

ACTION-ADVENTURE | Die Entwickler des Indie-Highlights *Brothers: A Tale of Two Sons* arbeiten an einem Koop-Spiel mit *Prison Break*-Anstrich. Die zwei Ganoven Leo und Vincent wollen aus dem Gefängnis ausbrechen, ihr steuert sie im Knast und auf der Flucht. Alleine spielen ist nicht, ihr seid stets mit einem Freund unterwegs, entweder online oder im Splitscreen-Modus. Koordiniertes Vorgehen ist Pflicht, um Wachen abzulenken und Werkzeuge für den Bruch zu beschaffen.

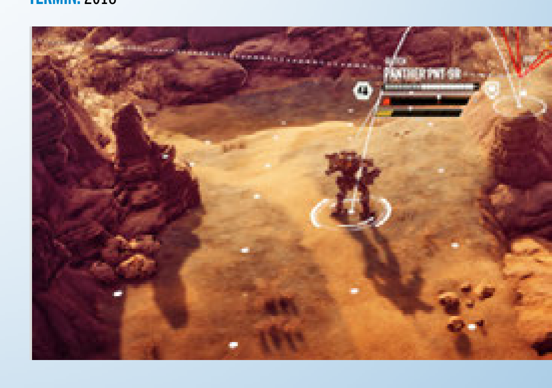
ENTWICKLER: Hazelight
TERMIN: 23. März 2018



Battletech

RUNDENTAKTIK | 2018 wollen die Macher von *Shadowrun Returns* beweisen, dass sie nicht nur fantastische Geschichten und bemerkenswerte Charaktere schreiben können – sondern auch für komplexe Taktikkämpfe im Zug-für-Zug-Modus stehen. Im Jahr 3025 befehligt ihr eine Rotte unabhängiger Söldner, die einer Prinzessin bei der Rückeroberung ihres Königreichs hilft – oder auch nicht. Die nicht-lineare Kampagne hat keinen festen Endpunkt und kann dank teils prozedural generierter Aufträge unendlich lange gespielt werden. Zwischen den Rundenkämpfen mit unterschiedlichen Mechs, komplexem Schadenssystem, Piloten-Moral und verschiedenen Waffen wie Raketen, Lasern und Gauskanonen samt Hitzemanagement verwaltet ihr eure knappen finanziellen Mittel, reist durch die Galaxis und rüstet eure Kampfschreiter bis ins letzte Detail aus. Auch Levelaufstiege, Permadeath und Multiplayer-Modi sind enthalten. Sehr interessant, nicht nur für *XCOM*-Kenner!

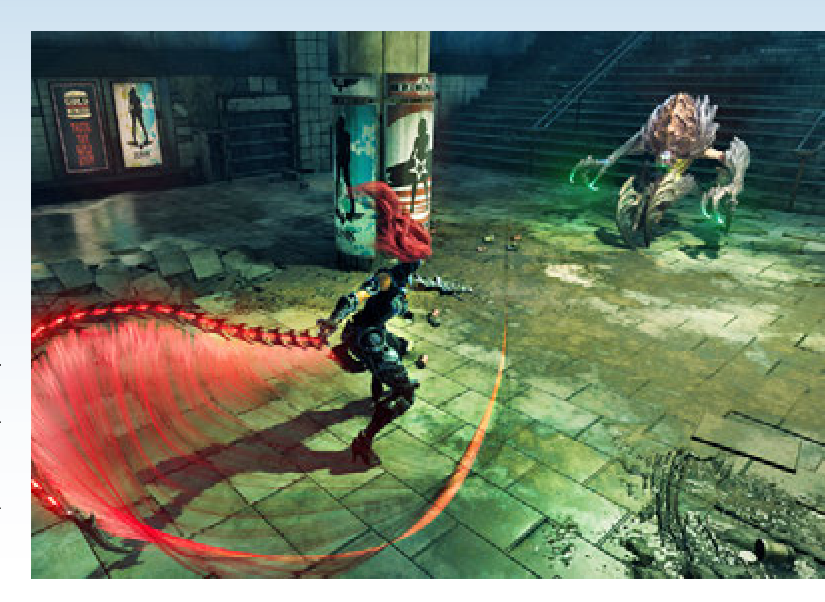
ENTWICKLER: Harebrained Schemes
TERMIN: 2018



Darksiders 3

ACTION-ADVENTURE | *Darksiders 3* spielt parallel zu den Ereignissen von *Darksiders 2* und rückt die Apokalyptische Reiterin Fury (Wut) in den Mittelpunkt. Sie wird vom Feurigen Rat damit betraut, die Sieben Todsünden zu jagen, die in Dämonengestalt die verwüstete Erde heimsuchen. *Darksiders 3* soll den gewohnten Mix aus Erkundung, Rätseln und Kämpfen bieten. Puzzles und Gegner sollen sich diesmal allerdings organischer in die riesige offene Umgebung einfügen als im Vorgänger, außerdem wird man die Welt, die Entwickler Gunfire als eine Art „riesiger Dungeon" beschreibt, ohne jegliche Ladezeiten erkunden. Furys Hauptwaffe ist eine magische Peitsche, später im Spiel wird sie aber auch andere Waffen, Zauber und Upgrades erhalten, mit denen sie ihre Fähigkeiten verbessern, neue Teil der Welt erkunden und Secrets entdecken kann. Ihr Kampfstil wirkt dabei schneller als der von Krieg aus *Darksiders*, aber langsamer als der von Tod, dem Helden aus *Darksiders 2*.

ENTWICKLER: Gunfire Games
TERMIN: 2018



Far Cry 5

EGO-SHOOTER | Die Ironie der Namensgebung dürfte beabsichtigt sein: Im idyllisch-fiktiven Landstrich Hope Country im US-Bundesstaat Montana herrscht eine mörderische religiös-verblendete Sekte. In Gestalt eines bis dato namenlosen Deputy Sheriffs ist es unsere Aufgabe, dieser verfahrenen Situation ein Ende zu bereiten. Wie das geht? Mit reichlich Gewalt! Serientypisch bereisen wir die große offene Welt, nehmen feindliche Lager ein, hinter dem Steuer von Fahr- und Fluggeräten Platz und machen allerlei Unsinn, der so gar nichts mit unserer primären Mission zu tun hat. Neu dabei sind unsere KI-gesteuerten Begleiter, die sogenannten Guns for Hire, von denen wir maximal einen gleichzeitig im Schlepptau haben dürfen. Das kann ein bombardier-freudiges Fliegerass sein, eine Scharfschützin – oder ein Hund, der sich an Feinden festbeißt und Waffen apportiert! Ähnlich wie in *Assassin's Creed: Origins* wurde für *Far Cry 5* die Ubisoft-Formel entschlackt; das Erkunden der Welt soll nicht mehr zur reinen Listen-Abarbeitung verkommen. So gibt es etwa keine Minimap mehr, sondern nur noch einen schmalen Kompass. Top: Die Kampagne lässt sich auch zu zweit im Koop-Modus absolvieren!

ENTWICKLER: Ubisoft Montreal
TERMIN: 27. März 2018





Final Fantasy XV

ROLLENSPIEL | Noctis und der Rest der hippen Boy Band/Abenteurergruppe aus dem 2016 für Konsolen veröffentlichten 15. Teil der *Final Fantasy*-Reihe finden nächstes Jahr endlich ihren Weg auf den PC. Dort gibt es neben allen bis dato veröffentlichten DLCs (inklusive Multiplayer-Modus) dann auch eine flüssigere Performance als auf PS4 und Xbox One, wo das Original in den aufwändig inszenierten Gruppenkämpfen gegen Monster und Soldaten das ein oder andere Mal ins Stocken geriet. Das umfangreiche Open-World-RPG ist mit seinem westlichen Fokus und den eingängigen Echtzeitkämpfen auch für all jene interessant, die normalerweise einen großen Bogen um Japano-Rollenspiele machen.

ENTWICKLER: Square Enix
TERMIN: 1. Quartal 2018

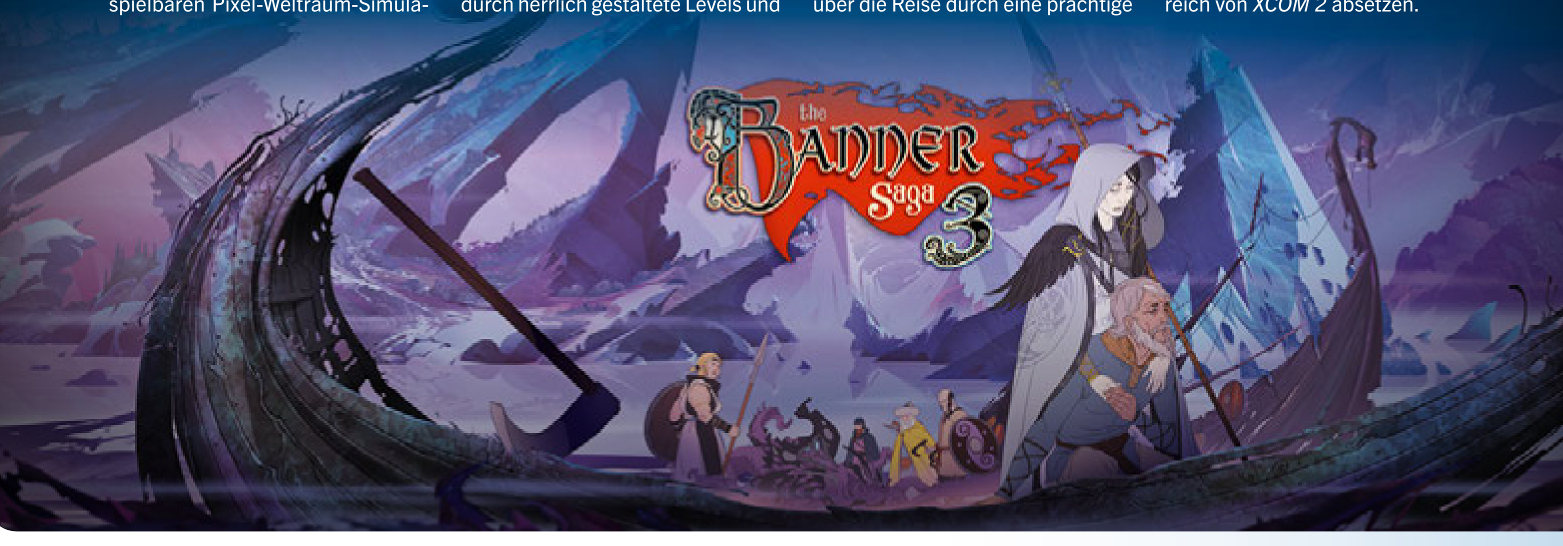

Fe | Frostpunk | Into the Breach

Indie-Geheimtipps

INDIE | Abseits millionenschwerer Mainstream-Produktionen werden natürlich auch nächstes Jahr wieder die kleinen Spiele unabhängiger Entwickler Akzente zu setzen versuchen. Und 2018 stehen so einige vielversprechende Projekte vor der Vollendung! Den Anfang macht bereits im ersten Quartal *Into the Breach*, das neue Spiel der Macher von *FTL: Faster than Light*, dem immens erfolgreichen, quasi unendlich spielbaren Pixel-Weltraum-Simulator. Entwickler Subset Games setzt auf ähnlich grobkörnige Optik und hohen taktischen Anspruch, diesmal kämpft ihr aber rundenweise gegen Riesenmonster – mit einem begrenzten Kontingent Kampfroboter. Ebenfalls im Frühjahr erscheint *Frostpunk* – ein Survival-Strategiespiel der *This War of Mine*-Macher.

Ungleich putziger geht es in *Ghost of a Tale* zu: Im März 2018 reist ihr in Gestalt einer süßen Maus durch herrlich gestaltete Levels und schleicht dabei an bösen Ratten vorbei oder nehmt nach bewährter Action-Rollenspiel-Manier den Kampf auf. Zur selben Zeit soll auch die epische Wikingersaga von Stoic Studio in *The Banner Saga 3* ihr Ende finden; das Finale der RPG-Trilogie sammelte auf Kickstarter.com knapp 500.000 Dollar ein.

Einen genauen Termin gibt es in Sachen *Fe* noch nicht; das grafisch ansprechende Action-Adventure über die Reise durch eine prächtige Naturlandschaft weist gewisse Parallelen zu *Ori and the Blind Forest* auf. Entwickler Zoink kooperiert mit Publisher Electronic Arts, um das Spiel im Laufe des Jahres zu veröffentlichen. Ende 2018 soll dann auch *Phoenix Point* erscheinen, das immens ambitionierte Rundentaktik-Spiel des *X-COM*-Erfinders. Mit Horror-Elementen und einer *Civilization*-ähnlichen Strategieebene auf der Weltkarte soll es sich erfolgreich von *XCOM 2* absetzen.



Jurassic World Evolution

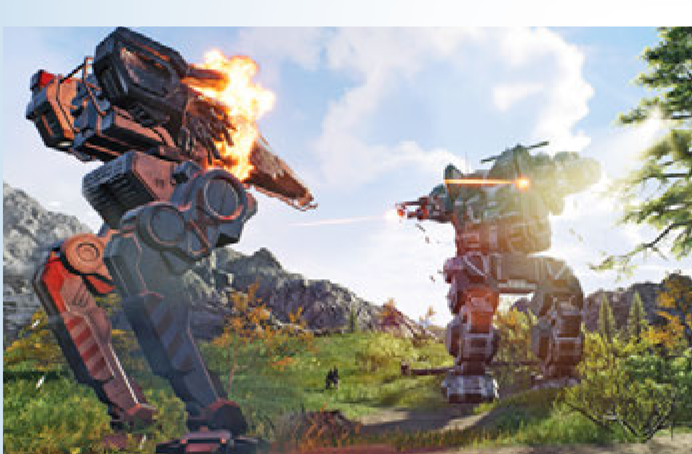
AUFBAUSTRATEGIE | Die Entwickler des hervorragenden *Planet Coaster* haben keine Kosten gescheut: Der Dinosaurier-Freizeitpark-Simulator *Jurassic World Evolution* lässt lebensechte Polygon-T-Rexe und -Brontosaurier über euren Bildschirm streifen. Dabei folgt das Spiel dem klassischen Muster vergleichbarer Spiele aus den 2000er Jahren: Ihr sendet Paläontologen aus, um an Grabungsstätten nach Dinosaurier-DNS zu suchen. Daraus züchtet ihr dann im parkeigenen Labor neue Spezies, die ihr anschließend in eurem selbst designten Vergnügungspark in Gehege sperrt. Während die ersten Touristen auf eure Insel strömen, um längst ausgestorbene Fleisch- und Pflanzenfresser zu bestaunen, forscht ihr in drei Kategorien nach neuen Technologien wie Sicherheitszäunen und heuert Tierpfleger, Wissenschaftler und Animateure an. Gewiefte Park-Manager breiten sich auf bis zu fünf Inseln aus – wenn nicht eine Naturkatastrophe wie ein Tropensturm samt Stromausfall dazwischenfunkt.

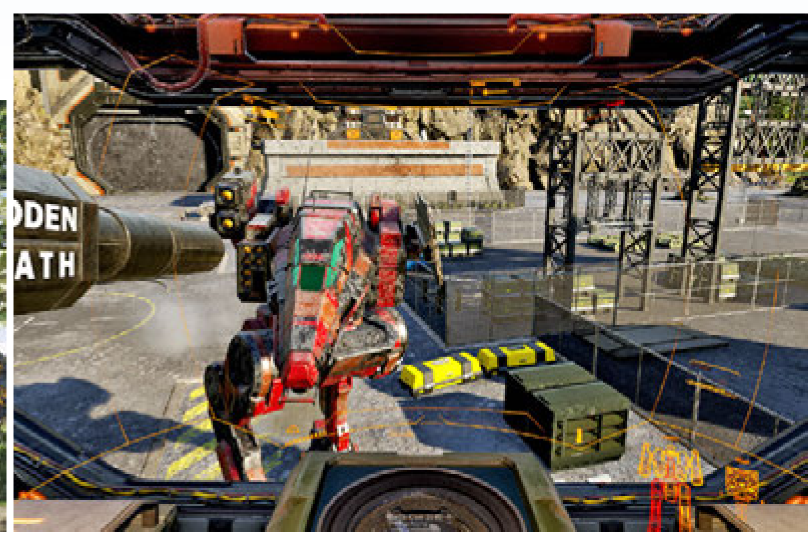
ENTWICKLER: Frontier Developments
TERMIN: Juni 2018

Mechwarrior 5: Mercenaries

SIMULATION | Darauf haben *Battletech*-Fans 15 lange Jahre gewartet: Endlich erscheint wieder ein *Mechwarrior*-Spiel mit Einzelspieler-Kampagne und zusätzlichem Vier-Spieler-Koop-Modus! Verantwortlich dafür zeichnen die Entwickler des Free2Play-Titels *Mechwarrior Online*, Piranha Games. Im Jahr 3015 beginnt ihr eure Karriere als Anführer einer Söldnerbande und erledigt in den folgenden 30 Ingame-Jahren jede Menge Aufträge für fünf unterschiedliche Häuser aus dem bekannten Science-Fiction-Setting. Dabei tickt im Hintergrund stets die Uhr; jede Mission verbraucht Zeit, wozu sowohl die Reise zum fraglichen Planeten als auch die Vorbereitung des Einsatzes und schließlich der Auftrag selbst zählen. Wer trödelt, steht beim Eintreffen der Clans im Jahr 3049 mit runtergelassenen Hosen und leerer Kriegskasse da. Gut beraten ist derjenige, der seine Lanze bis dahin mit immer fortschrittlicheren Mechs ausstattet, die ihr zwischen Gefechten repariert und individuell ausrüstet – sofern ihr über die finanziellen Mittel verfügt. Im Gegensatz zum taktischen Rundenansatz von Harebrained Schemes' *Battletech* kämpft ihr in *Mechwarrior 5* in Echtzeit und aus der Cockpit-Perspektive. Zusammen mit KI-Begleitern, denen ihr Befehle geben könnt, legt ihr ganze Häuserblöcke in Schutt und Asche, während ihr andere Riesen-Kampfmaschinen, Helikopter und Panzer beharkt. Mit einer Spielzeit von 40 Stunden für einen Kampagnen-Durchlauf und einem hohen Wiederspielwert durch Zufallselemente soll *Mechwarrior 5* die Fans für die lange Wartezeit auf einen Nachfolger der beliebten Simulationsreihe entschädigen. Wer auf fette Kampfmaschinen steht, sollte schon mal seinen alten Joystick entstauben!

ENTWICKLER: Piranha Games
TERMIN: Dezember 2018





Monster Hunter World

ACTION-ROLLENSPIEL | Die in Japan überaus erfolgreiche Serie soll endlich auch auf dem PC und im Westen durchstarten; der Release soll nach dem Konsolen-Launch im Januar erfolgen. Passend zur neuen Heimat erstrahlen die exotischen Umgebungen in von Wii und Nintendo 3DS bisher nicht gekannter Pracht. Die Stars sind aber selbstverständlich die zu bezwingenden Monster. Es gibt viel zu tun: Geht gemeinsam zu viert im Koop-Modus oder alleine auf die Pirsch, verbessert eure Ausrüstung, erforscht die Umgebung sowie das Ökosystem. Von Altlasten wie dem langsamen Einstieg hat sich Capcom größtenteils losgesagt, ohne dabei den Anspruch auf dem Altar der Zugänglichkeit zu opfern. Das aktive Kampfsystem erfordert Ausdauer-Management vom Spieler sowie taktische Überlegungen. Ihr könnt feindliche Kolosse zum Beispiel in Fallen locken, oder aus der Ferne mit Bomben bewerfen, oder darauf hoffen, dass ein noch größeres, noch böseres Monster gerade das Revier abläuft und den Job für euch erledigt.

ENTWICKLER: Capcom
TERMIN: 2018

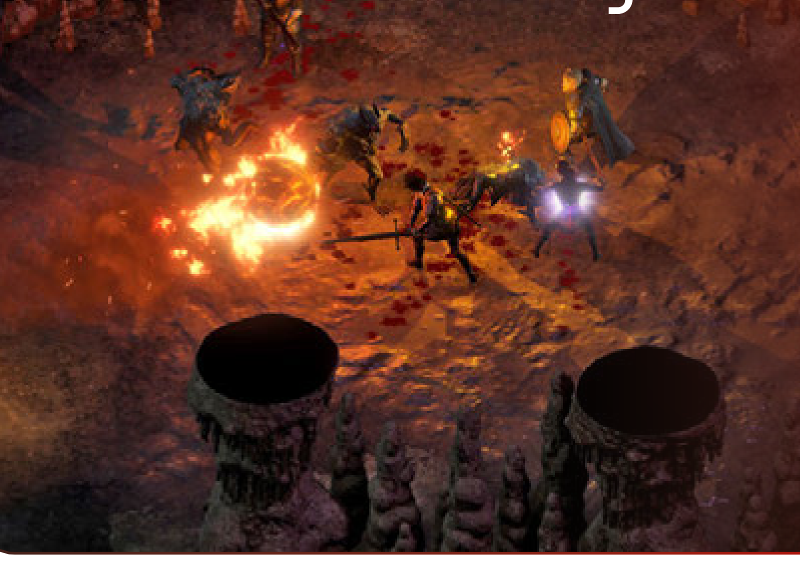


Ni No Kuni 2



ROLLENSPIEL | Wer das Playstation-exklusive Original mit der von Studio Ghibli ersonnenen Zeichentrickoptik nie gespielt hat, muss sich nicht sorgen: Mit der Handlung des ersten Teils hat *Ni No Kuni 2* außer dem Setting Feenwelt wenig gemein, Vorkenntnisse werden also nicht benötigt. Der junge König Evan Pettiwhisker Tildrum vom Katzenstamm wird gestürzt und die Mäuse übernehmen die Kontrolle im kleinen Reich. Hilfe bei der Rückeroberung der Krone erhält der junge Monarch von Roland, einem Besucher aus der „echten" Welt und Tani, der Tochter eines Piratenstammes. Das malerische Fantasy-Land dürft ihr erstmals komplett frei erkunden. Im Kampf kontrolliert ihr nicht nur eure menschlichen Spielfiguren, sondern auch die sogenannten Higgledies. Diese magischen Wesen helfen euch, nachdem ihr sie wie bei *Pokémon* eingefangen habt. Cool: Wenn ihr euren Thron zurückerobert habt, beginnt die Arbeit erst. Wie in *Fable 3* müsst ihr euch um die Bedürfnisse eurer Untertanen kümmern.

ENTWICKLER: Level-5
TERMIN: 23. März 2018



Pillars of Eternity 2: Deadfire

ROLLENSPIEL | Die Piraten sind los! Im Nachfolger zum erfolgreichsten Retro-Rollenspiel 2015 mischt sich eure nunmehr nur noch fünfköpfige Abenteurergruppe selbst unter die Freibeuter und erforscht das namensgebende Deadfire-Archipelago – erstmals auch mit einem eigenen Schiff, das ihr auf der Weltkarte frei steuert, ähnlich wie in *Sid Meier's Pirates!* Entermanöver und Begegnungen mit Seeungeheuern sind ebenso mit von der Partie wie versteckte Schatzinseln. *Pillars of Eternity 2* soll darüber hinaus mit Neuerungen wie Subklassen und mehreren Berufen für jeden Charakter überzeugen, aber Obsidian verspricht auch deutlich mehr Leben auf den zweidimensionalen Hintergründen. Wettereffekte und NPC-Tagesabläufe sollen die Illusion einer echten Welt verstärken. Darüber hinaus laufen die Echtzeitkämpfe diesmal taktischer ab, die Wegfindungs-Routinen der KI wurden kräftig aufgebohrt. Top: Spielstände aus dem Vorgänger lassen sich importieren, um mit den alten Gefährten die Verfolgung eines wild gewordenen Gottes aufzunehmen.

ENTWICKLER: Obsidian Entertainment
TERMIN: 1. Quartal 2018

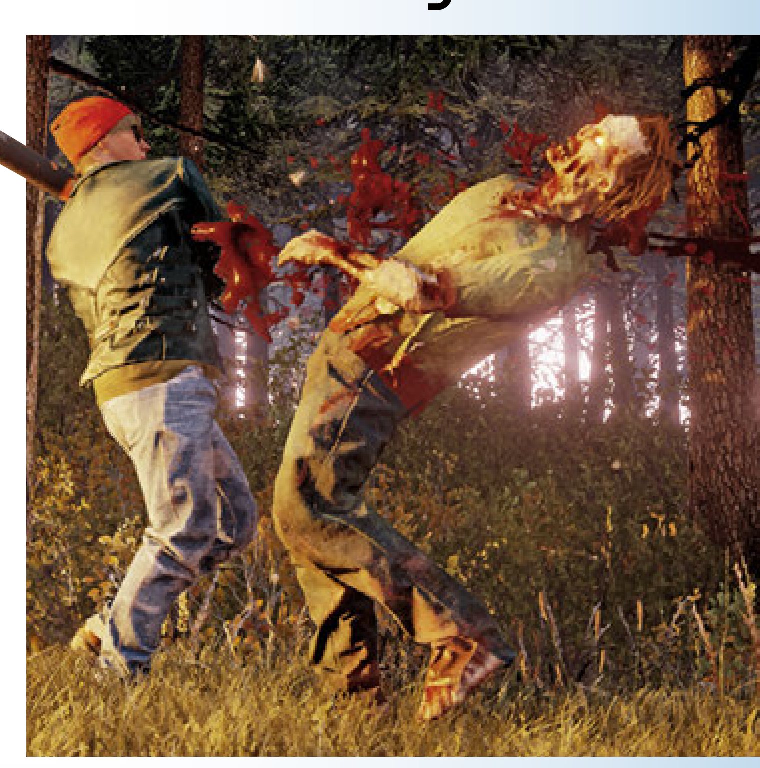
Skull & Bones

ACTION | Aus den Seeschlachten von *Assassin's Creed 4: Black Flag* strickt Ubisoft ein eigenständiges Karibik-Spiel mit starkem Multiplayer-Fokus, in dem ihr jedoch ausschließlich an Bord von Fregatten & Co. unterwegs sein werdet. Das Deck verlassen dürft ihr nicht, stattdessen wartet ähnlich wie in *World of Warships* stets das nächste Gefecht auf offenem Meer oder in der Nähe karibischer Inseln. Entermanöver laufen vollautomatisch ab, gekämpft wird ausschließlich mit euren Kanonen. Als Teil eines fünfköpfigen Teams macht ihr mit eurem Piratenschiff nicht nur Jagd auf menschliche Gegner, sondern müsst je nach Spielmodus auch mal eine KI-gesteuerte Schatzflotte einsetzen. Dank dreier Schiffsklassen mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen sind Teamplay und taktisches Vorgehen ein Muss. Mit Ingame-Währung oder echter, im Ingame-Shop ausgegebener Knete verschönert ihr eure Nussschale. Solo-Fans bekommen keine Kampagne, stattdessen soll das Spiel eine lose verbundene Story anhand einer Reihe von Bot-Matches erzählen. Nur was für nautisch interessierte Online-Spieler!

ENTWICKLER: Ubisoft Singapore
TERMIN: 2018



State of Decay 2



ACTION | Wer wird überleben? Microsoft und Undead Labs bitten nächstes Jahr wieder zur Zombie-Hatz; die Grundpfeiler des erfolgreichen Survival-Titels bleiben bestehen. Zwar wird diesmal noch einfacher im Koop-Modus gemetzelt, eine komplette Multiplayer-Kampagne gibt es aber auch in Teil 2 nicht. Stattdessen könnt ihr euch kurzzeitig Unterstützung von anderen menschlichen Spielern erbitten. Egal ob alleine oder im Team mit bis zu vier Männern und Frauen: *State of Decay 2* wirft euch wieder endlose Zombie-Horden entgegen, die es mit Nah- und Fernkampfutensilien sowie fahrbaren Autos zu entsorgen gilt. Nur so lassen sich nämlich sichere Zonen und Außenposten errichten, wo ihr für die Mitglieder eurer Gruppe Betten und Gemüsebeete in Auftrag gebt. Danach stehen regelmäßige Versorgungstouren durch die menschenleere, von Untoten verseuchte Nachbarschaft auf dem Programm, um die zurückgelassenen Vorräte zu horten. *The Walking Dead* lässt grüßen!

ENTWICKLER: Undead Labs
TERMIN: 2018



Tropico 6

AUFBAUSTRATEGIE | Das seit Teil 3 mit der Serie betraute Studio Haemimont Games ist aktuell mit dem Weltraum-Klon *Surviving Mars* beschäftigt; die Entwicklung des neuesten Auftritts von El Presidente übernimmt Limbic Entertainment aus dem hessischen Langen. Neu ist auch der Grafikmotor – erstmals kommt die Unreal Engine 4 zum Einsatz. Die erlaubt, mehrere Inseln pro Karte darzustellen, die ihr mittels neuer Brücken miteinander verbindet. Dazu gibt es Buslinien und Straßenbahnen sowie Tunnel – hat da wer *Cities: Skylines* gesagt? Die alten Epochen Kolonialzeit, Weltkriege, Kalter Krieg und Moderne sind wieder mit von der Partie, diesmal dürft ihr die 15 Missionen der Kampagne aber in beliebiger Reihenfolge angehen. Sandbox- und Multiplayer-Partien sind ebenfalls möglich. Eine ausgefuchste Bürger-KI und neue Forschungsoptionen sollen Serienkenner erfreuen, zudem gibt es mit dem Weltwunder-Klau ein reichlich abgedrehtes Feature: Statt eigene Monumentalbauten zu errichten, kidnappt ihr als Präsident eurer Bananenrepublik einfach bekannte Wahrzeichen wie Freiheitsstatue oder Eiffelturm!

ENTWICKLER: Limbic Entertainment
TERMIN: 2018

The Crew 2

RENNSPIEL | Genialer Kniff: In der frei befahrbaren Spielwelt der USA dürft ihr jederzeit zwischen Auto/Motorrad, Boot und Flugzeug wechseln. Und wir meinen wirklich jederzeit. In *The Crew 2* markiert ihr drei Vehikel als Favoriten – zu denen könnt ihr dann im Spiel durch Gedrückthalten einer Taste sofort wechseln. Wenn ihr also gerade mit der Cessna über den Hudson River in New York gleitet, reicht ein Kopfdruck und euer Flugzeug verwandelt sich in ein Schnellboot – und stürzt runter in die Wellen, wo ihr ohne Verzögerung weiterfahrt. Das Arcade-Fahrverhalten wurde im Vergleich zum Vorgänger verbessert, diesmal geht es öfter mit Offroad-Autos über Stock und Stein. Auf eine persönliche Story wie im Undercover-Cop-Vorgänger verzichtet Ubisoft. Technisch bleibt dagegen alles beim Alten, auch in Sachen Online-Pflicht.

ENTWICKLER: Ubisoft Reflections/Ivory Tower
TERMIN: 2. Quartal 2018



Vampyr

ROLLENSPIEL | Als Blutsauger lebt es sich im London der Industrialisierung gefährlich: Jäger des Übernatürlichen lauern Protagonist Jonathan Reid auf. Der Mann mit den langen Eckzähnen hat es doppelt schwer, steckt er doch in einer moralischen Zwickmühle: Einerseits will er in seiner Rolle als Arzt der von einer Plage dahingerafften Bevölkerung helfen, andererseits benötigt er frisches Blut, um zu überleben und seine Fähigkeiten RPG-typisch auszubauen. Also heißt es, anzuknabbernde Passanten genau auszusuchen und nur solche zu morden, die keine großen Lücken in der Gesellschaft hinterlassen – ansonsten drohen Anarchie und Chaos. Wer drauf steht, kann aber auch einfach nach Gusto Lebenssaft süffeln, die Konsequenzen werden euch in einer von mehreren möglichen Endsequenzen präsentiert. Wer will, kann das ganze Spiel beenden, ohne in den rund 40 Stunden einen einzigen virtuellen Menschen getötet zu haben. Die Kämpfe wirken brauchbar, die Quests spannend, einzig die Gesichtsanimationen in den häufigen Dialogen könnten sich als Stolperstein erweisen.

ENTWICKLER: Dontnod Interactive
TERMIN: 1. Quartal 2018





Warhammer: Vermintide 2

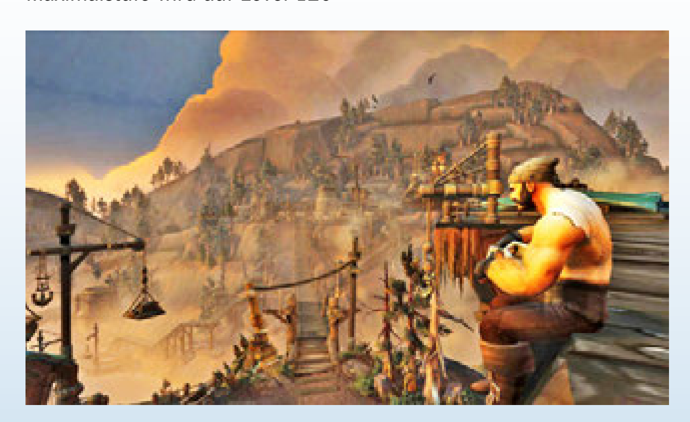
EGO-SHOOTER | Anfang des Jahres greifen Multiplayer-Fans wieder zu Streitaxt und Donnerbüchse. Zu viert tretet ihr im Koop-Schlachtfest gegen die Mächte des Chaos und die bekannten Rattenmenschen namens Skaven an. Die Ankunft der Chaoskrieger soll für ein Plus an Abwechslung sorgen, der Nachfolger zu einem der Überraschungs-Hits 2015 protzt auch mit neuen Bossgegnern. Die Spieler wählen aus fünf Klassen, die noch einmal einen von jeweils drei Karrierepfaden beschreiten können – durch absolvierte Matches schaltet ihr neue Fähigkeiten frei und sammelt nützliche Ausrüstung. Anders als in Teil 1 levelt ihr jeden Helden einzeln hoch und der Zufallsgenerator spuckt am Ende einer Mission keinen Item-Schrott mehr aus, der nicht zu eurer gerade gespielten Klasse passt. Klingt gut!

ENTWICKLER: Fatshark
TERMIN: 1. Quartal 2018

World of Warcraft: Battle for Azeroth

ONLINE-ROLLENSPIEL | Blizzard besinnt sich für das siebte Add-on auf die ureigenen Stärken seiner 13 Jahre alten MMO-Welt: Ganz klassisch steht der Kampf Allianz gegen Horde im Mittelpunkt der Erweiterung, dafür erhält jede Fraktion einen frischen Kontinent als Spielwiese und spielbare verbündete Rassen wie Hochbergtauren oder Lichtgeschmiedete Draenei. Die Maximalstufe wird auf Level 120 angehoben und es gibt mit den Expeditionen ein neues Feature, bei dem kleine Drei-Spieler-Grüppchen zufällig zusammengewürfelte Mini-Inseln erforschen, um Belohnungen zu erhalten. Außerdem erwarten euch 20-Spieler-Raids, bei denen jede Menge NPC-Krieger für echte Schlachtenstimmung sorgen sollen.

ENTWICKLER: Blizzard Entertainment
TERMIN: 2018



Das kommt auch noch

Nicht verpassen: Hier sind acht weitere für 2018 angekündigte Spiele, für die nirgendwo sonst mehr Platz in dieser Strecke war.

Biomutant

ACTION-ROLLENSPIEL | *Kung-Fu Panda* in der Postapokalypse mit Third-Person-Kamera und RPG-Elementen. Open-World, Nebenquests, Crafting: Einzig der pelzige Held passt nicht zum Mainstream-Anstrich.

ENTWICKLER: Experiment 101 **TERMIN:** 2018

Crackdown 3

ACTION | Tolle Zerstörungseffekte im Mehrspielermodus, die Kampagne wird aber wohl eine sehr bescheidene Open-World-Ballerei mit ödem Szenario. Keine Konkurrenz für *Saint's Row* und *Just Cause*!

ENTWICKLER: Reagent Games/Sumo Digital **TERMIN:** 2018

Metro: Exodus

EGO-SHOOTER | Wechselnde Jahreszeiten, offeneres Level-Design als in den Vorgängern und eine traumhafte Grafik deuten darauf hin, dass uns ein weiteres grandioses Singleplayer-Abenteuer erwartet.

ENTWICKLER: 4A Games **TERMIN:** 4. Quartal 2018

Psychonauts 2

ACTION-ADVENTURE | Per Crowdfunding finanziert, führt euch Tim Schafers Nachfolger zum kreativ-verrückten Gehirn-Abenteuer ins Hauptquartier der Psychoagenten, Hüpfpassagen inbegriffen.

ENTWICKLER: Double Fine **TERMIN:** 2018

System Shock

ACTION-ROLLENSPIEL | Das Remaster behält Levels, Bösewicht Shodan und spielerische Freiheit des 23 Jahre alten Originals bei. Die gruselige Raumstation Citadel erstrahlt dank Unreal Engine 4 in neuem Glanz.

ENTWICKLER: Night Dive Studios **TERMIN:** 2018

Sea of Thieves

ACTION-ADVENTURE | Das Multiplayer-Piratenspiel hat es schwer gegen vergleichbare Early-Access-Titel. Die knuffige Optik täuscht über spaßige Koop-Mechaniken bei Schatzsuche und Seekämpfen hinweg.

ENTWICKLER: Rare **TERMIN:** 20. März 2018

The Bard's Tale 4

ROLLENSPIEL | Der *Legend of Grimrock 2*-Konkurrent protzt mit 20 Dungeons und Oberwelt-Levels, hübscher Grafik und vielen Rätseln. Eure Singleplayer-Party bietet Platz für bis zu sechs selbst erstellte Helden.

ENTWICKLER: Inxile Entertainment **TERMIN:** 2018

Total War: Thrones of Britannia

STRATEGIE | Im 9. Jahrhundert n. Chr. kämpft ihr auf Seite von Wikingern oder Einheimischen um die Britischen Inseln. Die Kampagnenkarte soll im ersten historischen Total War seit 2015 sehr detailliert ausfallen.

ENTWICKLER: Creative Assembly **TERMIN:** 2018

Beim Angriff auf das gut befestige Lager der Banditen stellen wir unser Können im Kampf auf die Probe – zum Glück stehen uns die Truppen des Fürsten zur Seite!

Kingdom Come: Deliverance

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Warhorse Studios
Publisher: Deep Silver
Termin: 13. Februar 2017

In München haben wir das Historien-Rollenspiel ausführlich angespielt. Warum der Titel uns so beeindruckt hat und selbst der Hexer Konkurrenz machen könnte, lest ihr hier.

Von: Oliver Nitzsche

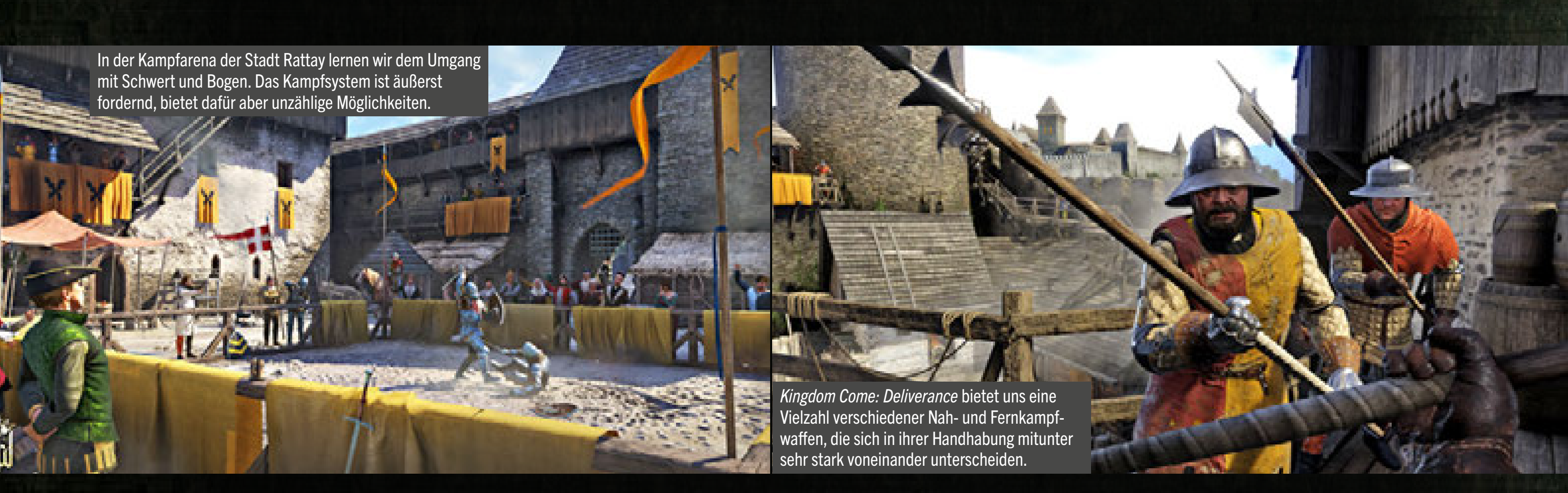
Mit *Kingdom Come: Deliverance* wollen die Warhorse Studios zeigen, dass sich Realismus, historische Korrektheit und Spielspaß nicht ausschließen müssen. Wir durften uns jetzt kurz vor Weihnachten selbst ein Bild davon machen. Geht das Konzept des Spiels auf und wie viel Spaß macht so eine Geschichtsstunde wirklich? Bei einem Besuch bei Publisher Deep Silver in München boten uns die Warhorse Studios eine umfangreiche Anspielmöglichkeit – die uns schwer beeindruckt zurückließ!

Ruppige Böhmen

Böhmen im Jahr 1403: Plündernde Horden ungarischer Kumanen fallen unter der Führung von König Sigismund im Gebiet der heutigen Tschechischen Republik ein. Zum Opfer fällt ihnen nicht nur die Krone König Wenzels, sondern auch das Dorf von Henry – unserem Protagonisten in *Kingdom Come: Deliverance*. Nachdem er den Angriff nur schwer verletzt überlebt, sinnt er auf Rache und begibt sich in die Stadt Rattay. Hier sprechen wir vor unserem Fürsten, Radzig vor. In einer Zwischensequenz bekommen wir dabei ein Gespräch zwischen diesem und dem Burgherren der Stadt mit. Die Präsentation und der ruppige Ton der Charaktere erinnert uns sofort an die Genre-Referenz *The Witcher 3*. Mit deutlichen Worten geizen die Charaktere von *Kingdom Come: Deliverance* nicht – das macht die ganze Situation aber wahnsinnig glaubwürdig und sorgt für realistischere Charaktere mit verschiedenen Motivationen. Um der Kumanen-Bedrohung Herr zu werden, erlaubt uns Radzig schließlich, in seinen Dienst zu treten. Bevor wir unserer neuen Aufgabe als Soldat des Fürsten aber nachgehen können, ist zunächst Kampftraining angesagt. Das mag jetzt vielleicht lahm klingen, aber glaubt uns, ein solches ist in *Kingdom Come: Deliverance* wirklich unerlässlich!

Historische Fechtschule

Der Schwertkampf ist nämlich nicht nur realistisch, sondern beinhart. Auch hier geizen die Warhorse Studios nicht mit Authentizität. So entsprechen alle Manöver, Positionen und auch Kombos ihren historisch belegten Vorbildern und



In der Kampfarena der Stadt Rattay lernen wir dem Umgang mit Schwert und Bogen. Das Kampfsystem ist äußerst fordernd, bietet dafür aber unzählige Möglichkeiten.

Kingdom Come: Deliverance bietet uns eine Vielzahl verschiedener Nah- und Fernkampfwaffen, die sich in ihrer Handhabung mitunter sehr stark voneinander unterscheiden.

Beim Bogenschießen müssen wir zwar auf ein Fadenkreuz verzichten, dafür reicht aber ein gezielter Treffer meist aus, um die Gegner ins Jenseits zu befördern.

basieren auf der europäischen Fechtschule, wie sie unter anderem von spätmittelalterlichen Meistern wie Johann Liechtenauer und später Hans Talhoffer beschrieben wurde. An den Kampf heran führt uns der Waffenmeister von Rattay. Zunächst lernen wir in der Arena die Grundlagen der Waffenführung. Gekämpft wird in *Kingdom Come: Deliverance* ebenfalls aus der Ego-Perspektive. Das System ähnelt ein bisschen dem von *For Honor*, bietet jedoch viel mehr Feinheiten und Möglichkeiten. Statt drei Zonen zum Angreifen und Blocken stehen uns hier insgesamt fünf für Hiebe und Stiche zur Verfügung. Auf eine Anzeige, die uns bei Blocks und Paraden unterstützt, müssen wir aber verzichten. Das oberste Gebot im Kampf ist es, den Gegner stets gut im Auge zu behalten. Gegen einen einzelnen Widersacher haben wir dabei noch recht gute Chancen, stehen uns zwei oder mehr Kontrahenten gegenüber, wird die Situation schon ziemlich brenzlig. Neben einfachen Hieben und Stichen lernen wir auch Blocks und Paraden. Mit dem Controller gehen unsere Manöver recht gut und präzise von der Hand, die Maussteuerung dagegen erfordert etwas mehr Übung. Jedes Manöver im Kampf kostet uns wertvolle Ausdauer. Diese regeneriert sich erst, wenn wir still stehen. Nach etwas Einarbeitung macht uns das Kämpfen richtig Spaß – vor allem, da wir schnell merken, wie unterschiedlich auch unsere Gegner im Kampf versiert sind. Denn nur die wenigsten Widersacher im Spiel sind talentierte Schwertkämpfer.

Klassenkampf

Einen taktischen Vorteil verschaffen uns zum Glück auch die Umgebung sowie die Rüstung des Gegners. Trägt unser Widersacher beispielsweise keinen Helm, sollten wir unsere Angriffe möglichst auf seinen Kopf richten. Nach spätestens zwei Treffern an einer ungeschützten Stelle gehen die Widersacher zu Boden. Neben den Grundmanövern lassen sich unsere Attacken auch vielfältig kombinieren. So führen wir beispielsweise einen Zornhau aus, indem wir eine von oben kommende Attacke unseres Gegners im Schwung parieren und flüssig zu einem Stich gegen dessen Körperzentrum übergehen. Solch effektive Kombos erfordern allerdings sehr viel Übung und präzises Timing. Die Fertigkeiten unseres Charakters leveln wir dabei genau wie in der *The Elder Scrolls*-Reihe durch deren kontinuierlichen Einsatz auf. Wer also viel Erfahrung im Schwertkampf sammelt, wird so auch geübter und lernt bessere Manöver und Finten. Feste Klassen gibt es in *Kingdom Come: Deliverance* übrigens nicht. Stattdessen bieten alle Fertigkeiten- und Profilwerte unseres Charakters umfangreiche Unterkategorien, die sich bei einem Level-up freischalten lassen. So verbessern sich zum Beispiel unsere Blocks und verbrauchen weniger Ausdauer. Nachdem wir unser Schwertkampftraining abgeschlossen haben, geht es weiter mit dem Bogenschießen, das sich schwerer gestaltet als erwartet. So müssen wir komplett auf ein Fadenkreuz verzichten, was viele unserer Schüsse danebengehen lässt. Auch wird die Flugbahn unserer Pfeile von deren Eigenschaften wie beispielsweise Gewicht und Spitze sowie unserem Bogen beeinflusst. Alle Waffen im Spiel fühlen sich hervorragend an – binnen Sekunden merken wir, wie stark sich ein Streitkolben in seiner Handhabung doch tatsächlich von



Den feindlichen Bogenschützen rauben wir die Sicht indem wir einen Heuhaufen in Brand stecken. Auf solche Ideen müssen wir allerdings stets selber kommen.

Die Charaktere, die wir während unseres Abenteuers treffen, sind allesamt toll designed. Der Burgherr (rechts) wird übrigens vom Warhorse-Studiochef Daniel Vávra verkörpert.

Die Kumanen, zu erkennen an den spitzen Helmen, sind ein ungarischer Volksstamm, die unter der Führung von König Sigismund in Böhmen einfallen.

einem Langschwert unterscheidet. Gleiches gilt für die Rüstungen. Unter einem einfachen Eisenhut ist unser Gesichtsfeld ungeschützt, wir erleiden also leichter schwere Verletzungen bei einem Kopftreffer. Ein Vollhelm mit Visier wie die Hundsgugel schützt uns dagegen zwar besser vor Treffern, schränkt das Sichtfeld aber immens ein.

Räuberische Schlachtplatte

Unsere erlernten Kampffähigkeiten dürfen wir gleich in der nächsten Szene auf die Probe stellen. Zusammen mit einer kleinen Streitmacht von Fürst Radzig gilt es, ein gut befestigtes Banditenlager zu stürmen und deren Anführer im Kampf zu stellen. Im Vorfeld wird Protagonist Henry jedoch damit betraut, die Stellung auszukundschaften. So können wir uns die folgende Schlacht erleichtern, indem wir das Lager der Banditen bei Nacht infiltrieren und deren Essen vergiften oder ein Feuer in der Rüstkammer der Räuber legen. Je nachdem welche Vorkehrungen wir getroffen haben, stehen uns auf dem Schlachtfeld geschwächte Kontrahenten gegenüber. Solche Möglichkeiten gibt uns das Spiel regelmäßig an die Hand – ob wir sie zu unserem Vorteil nutzen, bleibt aber immer uns überlassen. Wir entscheiden uns diesmal für den direkten Weg. In der Schlacht machen uns vor allem die feindlichen Bogenschützen zu schaffen, die unsere eigenen Reihen mit tödlichen Schüssen dezimieren. Zum Glück entdecken wir noch rechtzeitig einen günstig platzierten Heuhaufen. Stecken wir diesen in Brand, raubt der Qualm den gegnerischen Fernkämpfern die Sicht. Im Nahkampf beziehen die Truppen in Zweierreihe Stellung. Unsere beste Chance auf einen schnellen Sieg besteht darin, die im Kampf gebundenen Gegner an den Flanken anzugreifen. Im Kampf können wir uns zudem nicht heilen – alle Verletzungen begleiten uns also während der gesamten Schlacht, weswegen wir besonders behutsam vorgehen sollten. Die KI stellt sich in der Schlacht recht solide an. Unsere eigenen Truppen verwickeln Gegner automatisch in Kämpfe. Diese reagieren zwar nicht besonders schnell, aber immerhin auf unsere Flankenangriffe und versuchen im Gegenzug selbst, unsere Schlachtreihe zu umgehen. Zusammen mit unseren Mitstreitern erkämpfen wir uns so langsam den Weg zur inneren Befestigung, wo wir auf den Anführer der Banditen treffen. Es folgt der erste Bosskampf im Dachstuhl eines verfallenen Gebäudes. Unser Widersacher geht dabei äußerst hart mit uns ins Gericht. Im beengten Kampfschauplatz müssen wir zudem auf weite Hiebe verzichten. Den Kampf überstehen wir zwar nur schwer verletzt, aber immerhin konnten wir den Anführer besiegen. Im Anschluss werden wir mit einer ziemlich blutigen und aufschlussreichen Zwischensequenz belohnt. An dieser Stelle wollen wir nicht zu viel von der Story verraten, es wird aber wohl nicht der letzte Kampf für unseren Protagonisten gewesen sein.

Askese und Detektivarbeit

Ganz anders gestaltet sich die dritte Mission, die wir im Rahmen der Anspielsession zu Gesicht bekommen. Statt Gemetzel steht hier nämlich Detektivarbeit auf dem Plan. Unser Protagonist muss ein Kloster infiltrieren, in dem ein gesuchter Mörder als Novize untergetaucht ist. Schon zu Beginn dieser Mission haben wir wieder mehrere Möglichkeiten. So könnten wir das Kloster zum Beispiel



Auch das Leben im Mittelalter hat seine schönen Seiten. In den Tavernen der Spielwelt können wir uns zum Beispiel am Glücksspiel versuchen.



Die Time-Skip-Funktion des Spiels erleichtert uns einige ermüdende Aufgaben eines Mönchs. Um die Abschriften in der Bibliothek kommen wir aber nicht herum.

KARL IV. UND SEINE SÖHNE

Kaiser Karl IV. war der einflussreichste Herrscher des Spätmittelalters. Er und seine Nachfolger sind ausschlaggebend für die Ereignisse in *Kingdom Come: Deliverance*.

Um die Ereignisse in *Kingdom Come: Deliverance* etwas besser einordnen zu können, macht es Sinn, sich mit den geschichtlichen Hintergründen um das Jahr 1403 vertraut zu machen. Immerhin basiert das Spiel zu großen Teilen auf historisch belegten Ereignissen. Nach seinem Tod im Jahr 1378 hinterlässt Europas mächtigster Monarch Kaiser Karl IV. zwei Söhne, Sigismund und Wenzel. Letzterer, König von Böhmen, kann die starke Führung seines Vaters im Reich nicht aufrechterhalten. Vor allem, da er mit hoher Staatsverschuldung sowie einer starken Opposition seitens des Adels zu kämpfen hat. Viel lieber sind Wenzel zudem die weltlichen Freuden, was ihm beim Volk den Beinamen „der Faule" einbringt. Sein Halbbruder Sigismund, König von Ungarn, macht sich die Schwäche Wenzels zunutze. Mit den ungarischen Kumanen fällt er in Teile Böhmens und Polens ein und erwirkt so letztendlich die Abdankung des ungeliebten Wenzel.

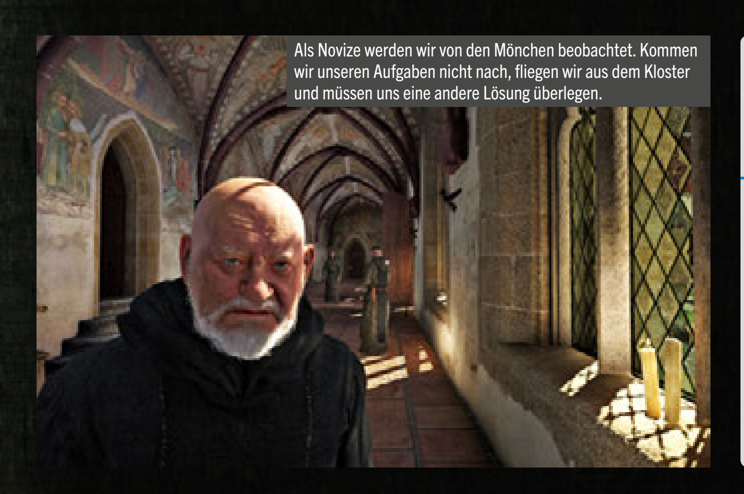


Starker Herrscher: Karl IV. verstand es äußerst gut sein Herrschaftsgebiet zu erweitern und gedeihen zu lassen. Die von ihm verfasste Goldene Bulle gilt als erstes Grundgesetz Europas.

mit Waffengewalt stürmen und alle Bewohner in der Hoffnung, dass auch unsere Zielperson darunter ist, niedermetzeln. Wir gehen aber lieber heimlich vor und schreiben uns selbst als Mönchs-Anwärter im Kloster ein. Was auf unsere Initiation (die aufgrund der mangelnden Lateinkenntnis unseres Protagonisten für einen ordentlichen Lacher sorgt) folgt, ist eine beeindruckende Quest, die wir so schnell sicher nicht vergessen werden. Als Novize ist unser Alltag nämlich bestimmt vom Credo mittelalterlicher Mönche: Ora et labora – bete und arbeite! Unser Tagesablauf ist straff organisiert und besteht aus umfangreichen Gebeten, dem Erstellen von Buchabschriften und harter Arbeit im Klostergarten. Nur in den knappen Zeitfenstern zwischen den einzelnen Aufgaben haben wir die Möglichkeit, nach unserer Zielperson zu suchen. Hierbei besonders nützlich ist die Time-Skip-Funktion von *Kingdom Come: Deliverance*, mit der wir beispielsweise langwierige Gebete überspringen können. Wer diese nicht nutzt, wird sich schnell vor Frustration die Haare raufen.

Weltliche Freuden

Bei unserer Mission müssen wir aber trotzdem stets heimlich vorgehen. Werden wir zum Beispiel beim unerlaubten Schnüffeln erwischt oder halten uns in einem falschen Bereich auf, verwarnen uns die Aufseher. Bei zu vielen Verfehlungen werden wir kurzerhand aus dem Kloster geworfen. Auch wer sich bei den Abschriften der lateinischen Wälzer in der Bibliothek keine Mühe gibt, macht sich schnell unbeliebt. Indem wir unsere frommen Brüder behutsam ausfragen und ihnen weiterhelfen, kommen wir dem Gesuchten nach und nach auf die Spur. Kurios: Stehlen wir uns bei Nacht davon, erwischen wir einige Mönche, wie sie eher weltlichen Freuden nachgehen. Im Austausch für unsere Verschwiegenheit helfen uns diese dann aber bei unserer Aufgabe. Zwar konnten wir in der Anspielsession nicht alle Lösungswege ausprobieren, trotzdem sind wir überwältigt, wie viele verschiedene Möglichkeiten uns *Kingdom Come: Deliverance* hier an die Hand gibt – jede mit ihren eigenen Vor- und Nachteilen. Eine Quest wie diese zeigt uns nicht nur, wie viel Kreativität und Liebe ins Spiel geflossen sind, sondern auch, wie handgemachtes Quest-Design im Jahr 2017 auszusehen hat. Statt generischer 08/15-Kost wie wir sie derzeit viel zu oft in Open-World-Spielen vorgesetzt bekommen, servieren uns die Tschechen hier ein echtes Erlebnis, das uns schwer beeindruckt zurücklässt. Sollten die Warhorse Studios es schaffen, noch weitere so ausgefeilte Quests in die Spielwelt zu packen, dann sind wir sicher, dass uns mit *Kingdom Come: Deliverance* im Februar 2018 ein echter *Witcher*-Konkurrent ins Haus steht – zwar ohne Monster und Fantasy-Elemente, dafür aber mit reichlich kreativen Ideen, einem unfassbar gut ausgearbeiteten Kampfsystem und hohem Wiederspielwert! ❑



Als Novize werden wir von den Mönchen beobachtet. Kommen wir unseren Aufgaben nicht nach, fliegen wir aus dem Kloster und müssen uns eine andere Lösung überlegen.

OLLI MEINT



„Perfekte Kombo aus Anspruch, Realismus und Rollenspiel – so macht Geschichte Spaß!"

Kingdom Come: Deliverance legt einen hervorragenden Spagat zwischen Authentizität und tollem Rollenspiel hin. Das haben die Warhorse Studios auf unserem Anspieltermin aufs Neue bewiesen. Das zeigen nicht nur die leichtherzigen und stellenweise sogar lustigen Momente in der sonst recht düsteren und brutalen Mittelalter-Story. Auch das Kampfsystem schafft es, trotz der sehr hohen Komplexität den Spielspaß aufrechtzuerhalten. Zu keinem Zeitpunkt fühlte ich mich von den unzähligen Waffen, Rüstungen und Angriffskombinationen überfordert. In Sachen Questdesign beeindruckten mich vor allem das handwerkliche Geschick und die unzähligen Möglichkeiten, die mir zur Lösung eines einzelnen Problems zur Verfügung standen. Ein bisschen reinfuchsen muss man sich schon, aber dafür belohnt einen *Kingdom Come: Deliverance* mit hervorragenden Erlebnissen.

Auch optisch lässt es sich nicht leugnen: Die Entwickler haben sich von *XCOM* inspirieren lassen.

Phantom Doctrine

Genre: Strategie
Entwickler: Creative Forge
Publisher: Good Shepherd Entertainment
Termin: 2018

Von: Matti Sandqvist

Kalter Krieg statt Cowboys und Indianer: Das kommende Spiel der *Hard West*-Macher hat viel Potenzial!

Das Jahr 1983. Die jüngeren Semester werden sich zwar nicht erinnern können, aber just in jenem Jahr stand die Welt mehrmals vor einem dritten Weltkrieg – zum Beispiel durch das Nato-Manöver „Able Archer“, den russischen Einmarsch in Afghanistan oder den Abschuss des Korean-Air-Lines-Fluges 007 durch sowjetische Jäger. Mehrmals glühten die Telefonleitungen zwischen Moskau und Washington förmlich und ebenso oft hätte man fast zur letzten Option, dem Einsatz von Atomwaffen, gegriffen. Genau in dieses geschichtlich bedeutungsschwere Jahr versetzt uns Creative Forges nächster Streich namens *Phantom Doctrine*. Jedoch wollen die Entwickler uns nicht ein historisch akkurates Agenten-Spiel mit einem Setting im Kalten Krieg servieren, sondern haben sich stattdessen für eine alternative Geschichtsschreibung entschieden. So erleben wir in *Phantom Doctrine* die vielen Zwischenfälle des Jahres 1983 zwischen den beiden damaligen Weltmächten, kämpfen aber gegen eine erfundene Weltverschwörung namens „Beholder“. Diese Art graue Eminenz hat nichts Geringeres vor, als Russen und Amerikaner an den Rand eines dritten Weltkrieges zu bringen. Durch diese – unserer Meinung nach sehr elegante – Lösung müssen wir uns auch nicht für die USA oder die Sowjets entscheiden, sondern rekrutieren unsere Agenten unter anderem aus den Reihen der CIA, Stasi, des KGB oder auch des Bundesnachrichtendienstes.

Heimlich & Co.

Wir hatten die Möglichkeit, die Entwickler in Warschau zu besuchen und mit ihnen für mehrere Stunden *Phantom Doctrine* zu spielen. Auf den ersten Blick sind die Unterschiede zu Creative Forges letztem Titel, dem Western-Tak-



In den Kämpfen gilt es, heimlich vorzugehen. Wenn doch ein Kampf ausbricht, kommt es vor allem auf die Deckung an.

Auf einer Weltkarte können wir bestimmen, wo unsere Agenten Aufträge übernehmen.



Passend zum Agenten-Setting sind die Spielumgebungen stets dunkel gehalten – Spione arbeiten nun mal meistens nachts!

Das Kampfsystem von Phantom Doctrine ist sehr ähnlich mit der *XCOM*-Reihe.

WER IST CREATIVE FORGE?

Die polnischer Entwickler kennen die meisten durch den Überraschungs-Hit *Hard West*, dabei gibt es das Studio schon seit 2011.

Aller Anfang ist schwer. Davon können die Mitarbeiter von Creative Forge ebenfalls berichten. Das in Warschau ansässige Studio brachte 2014 in Zusammenarbeit mit dem schwedischen Publisher Paradox das Weltraum-Echtzeitstrategiespiel *Ancient Space* heraus, das zwar richtig schick aussah, aber mit seiner Story und seinen Kämpfen nicht so recht punkten konnte. Daraus hat das Studio aber seine Lehren gezogen und mit *Hard West* nicht nur einen astreinen Western-Taktik-Titel entwickelt, sondern zudem ein Spiel, das auch mit seiner Handlung überzeugt. Genau diese Stärken wollen die polnischen Entwickler nun in *Phantom Doctrine* umsetzen – und wie es aussieht, scheint es ihnen auch zu gelingen.

tikspiel *Hard West*, eher marginal. Wieder stehen die rundenbasierten, *XCOM*-ähnlichen Kämpfe im Vordergrund und ebenso gibt es auch eine Übersichtskarte, auf der wir unsere Figuren zwischen den Aufträgen von Punkt A nach B bewegen.

Doch im Kern will *Phantom Doctrine* uns ein gänzlich anderes Erlebnis bieten. Anstatt mit rauchenden Colts durch die Prärie zu reiten, gilt es nämlich – passend zum Agenten-Setting – heimlich vorzugehen und so der gefährlichen Weltverschwörung auf die Spur zu kommen. Das bedeutet, dass wir etwa in den Missionen möglichst nicht auffallen sollten und ebenso auf der Weltkarte unsere Agenten nicht zu lange an einem Ort lassen sollten. Zudem bietet *Phantom Doctrine* – wieder passend zum Agenten-Setting – noch zwei weitere strategische Spielebenen. Zum einen müssen wir im Verlauf der Kampagne Hinweise sammeln, diese dann analysieren und anschließend mit anderen Informationen an einer Pinnwand mit Fäden verknüpfen. Nur so können wir gegen die fiesen „Beholder“ vorgehen, denn wir müssen ja wissen, wo sie als Nächstes zuschlagen werden. Zum anderen haben wir eine eigene Geheimbasis, in der wir unter anderem unsere Agenten mit neuen Waffen ausstatten können, aber auch feindliche Spione verhören können. Ebenso lassen sich die entführten Spitzel durch Gehirnwäsche „umdrehen“ oder wir können sie auch liquidieren – falls erwünscht.

Insgesamt lässt uns *Phantom Doctrine* in unseren strategischen Entscheidungen freie Hand. Am Ende haben jegliche Optionen zudem Vor- und Nachteile. Wenn wir zum Beispiel einen entführten Agenten einer Gehirnwäsche unterziehen, wird er seine Arbeit so lange für die Feinde verrichten, bis wir in einem Kampf auf ihn treffen. So könnte es sehr gut sein, dass sich der Spion bis dahin den „Beholdern“ als sehr nützlich erweist. Interessant ist auch, dass dem Feind genau dieselben Möglichkeiten wie uns zur Verfügung stehen. Sprich auch die Verschwörer verfügen über eine Geheimbasis und sind entsprechend in der Lage, unsere Mitarbeiter zu verhören oder sie per Gehirnwäsche auf ihre Seite zu bringen.

Auf geht's!

Genau das haben wir auch in der von uns gespielten Passage erlebt. Unser Auftrag war es, die Verschwörer davon abzuhalten, den eingangs erwähnten Korea-Air-Lines-Flug 007 durch sowjetische Jetfighter abschießen zu lassen. Die Mission ist eher in der Mitte der Kampagne angesiedelt und so verfügen wir nicht nur über mehrere loyale Agenten, sondern haben auch einen entführten feindlichen Spion in unserem Kerker.

Um an wichtige Informationen zu gelangen, haben wir zuerst den Agenten verhört. Dadurch bekamen wir die nötigen Hinweise, damit wir an unserer Pinnwand alle Informationen miteinander verknüpfen konnten und so erfuhren, wie die „Beholder“ die Sowjet-Jäger zum



Wenn feindliche Wachen uns im rot markierten Bereich sehen, wird ein Alarm ausgelöst.

In unserem Hauptquartier können wir feindliche Agenten verhören und gar einer Gerhirnwäsche unterziehen.

In der von uns gespielten Mission galt es ein Satellitenkontrollzentrum zu sabotieren.

Abschuss der Passagiermaschine bringen wollen. Anstatt die relativ aufwendige Denkarbeit selbst an der Pinnwand durchzuführen, hätten wir aber auch einen unserer Agenten darauf ansetzen können. So hätte er aber in der Zwischenzeit nicht zu anderen Aufträgen, etwa der Bekämpfung von feindlichen Spionen, geschickt werden können.

Im Anschluss an das Verhör haben wir dem Gefangenen ein Triggerwort eingepflanzt, damit er während eines Kampfes – falls er denn tatsächlich vor Ort sein sollte – auf unsere Seite wechselt. Noch bevor wir unsere Agenten auf die Mission schickten, haben wir zudem den Einsatzort durch einen unserer Mitarbeiter auskundschaften lassen. Die Vorteile: Uns steht eine Karte des Missionsgebietes zur Verfügung und außerdem können wir auch Sniper oder andere Support-Soldaten einsetzen, die uns vom Kartenrand im Kampf unterstützen. Wir hätten zudem auch noch Tarnkleider für unsere Agenten beschaffen können oder ebenso ihr Waffenarsenal ein wenig aufstocken können. Auf die beiden Dinge haben wir aber verzichtet, da unsere Spione schon relativ gut ausgestattet waren und wir ein wenig Zeit sparen wollten.

Friendly Fire

Die Mission selbst spielt sich bis auf die Stealth-Elemente ähnlich zu den Kämpfen von *Hard West*, sprich sehr ähnlich zur *XCOM*-Reihe. Statt eines Glücks-Wertes gibt es aber Wachsamkeitspunkte, die dafür sorgen, dass unsere Agenten feindlichen Schüssen ausweichen können. Die Punkte verwenden wir zudem auch für unsere Spezialfertigkeiten, etwa für Take-downs oder gezielte Kopfschüsse. Ergo: In einem Feuergefecht sollte man möglichst darauf achten, dass noch genügend Wachsamkeitspunkte zum Rundenende über bleiben, sodass unsere Agenten nicht gleich im ersten Feuergefecht umfallen.

Ansonsten gilt es in *Phantom Doctrine* heimlich vorzugehen. Solange unsere Spione von Wachen, Polizisten oder auch Zivilisten nicht gesehen werden, können wir in aller Ruhe die Umgebungen erkunden und so zum Missionsziel gelangen. Im von uns gespielten Auftrag galt es, zu einem Satellitenkontrollraum zu gelangen und ihn zu sabotieren. Das gelang uns auf Anhieb, jedoch hatten wir bei der Evakuierung einige Probleme. Hier kam erschwerend hinzu, dass wir eine Agentin mitgenommen hatten, die zuvor von den Verschwörern entführt worden war. Die Feinde wandten just vor der Flucht ein Triggerwort bei ihr an, wodurch sie prompt die Seiten wechselte und unser halbes Team aus nächster Nähe ausschaltete. Doch immerhin konnte einer unserer Agenten fliehen und so haben wir die Mission als Erfolg verbucht. Denn wie uns die Entwickler sagten, waren Spione im Kalten Krieg austauschbar und genauso ist es auch in *Phantom Doctrine*. Wir sind auf jeden Fall mit einem guten Gefühl nach Hause geflogen und sehen bei Creative Forges nächstem Spiel wegen des frischen Settings richtig viel Potenzial! ❑



Für Spezial-Attacken wie Kopfschüsse müssen wir Wachsamkeitspunkte ausgeben.

MATTI MEINT

„Hier steckt richtig viel Potenzial. Mein Geheimtipp für das nächste Jahr!"

Mit *Hard West* und seinem unverbrauchtem Western-Setting war ich durchaus zufrieden, aber *Phantom Doctrine* ist in meinen Augen doch eine ganz andere Hausnummer. Das heimliche Vorgehen in den Missionen scheint voll aufzugehen und ebenso viel Potenzial sehe ich auf der Strategieebene. Mir gefällt es so richtig, dass ich auf der Weltkarte Entscheidungen treffen kann, die das Absolvieren der Missionen stark beeinflussen. Zudem ist es klasse, dass auch die KI im Spiel zu den gleichen Methoden greifen kann und mich etwa mit einem verräterischen Spion überrascht. Klar, noch müssen die Entwickler ihr Projekt zu Ende bringen und ich muss gestehen, dass ich viel Fehlerpotenzial im Bereich Missionsdesign sehe. Doch das bisher Gespielte hat einen richtig runden Eindruck hinterlassen, daher sollten sich alle *XCOM*-Fans den Titel vormerken.

honor 7x
MAX YOUR VIEW



MOBILE GAMING DELUXE - DAS NEUE HONOR 7X

Zocken auf dem Handy bringt's nicht? Jetzt schon! Das neue Smartphone Honor 7X bietet neben mächtig Prozessor- und Akku-Power ein nahezu randloses FHD+ Fullview-Display. Mit seinem 18:9-Bildschirmverhältnis bietet das Honor 7X so ein 13% größeres Sichtfeld als bei 16:9-Geräten - für noch mehr Action, auch unterwegs. Jetzt noch bis zum 15.01.2018 von der Cashback-Aktion profitieren und sich das Honor 7X für unglaubliche 249 EUR sichern!





https://store.hihonor.com/de

Total War: Arena

Genre: Strategiespiel
Entwickler: Creative Assembly
Publisher: Wargaming Alliance
Termin: 2018

Nur *Total War* „light“ oder doch ein eigenständiger Strategieknaller? Wir haben uns beim Entwicklerbesuch in der Rolle von legendären Feldherren der Weltgeschichte in den Kampf gestürzt.

Von: Ulrich Wimmeroth,Benedikt Plass-Fleßenkämper und Matti Sandqvist

Angekündigt wurde – nach *Total War Battles: Kingdom* – der zweite Free2Play-Ableger der erfolgreichen *Total War*-Serie schon Ende 2014. Seitdem war es gefühlt sehr still um die Multiplayer-Massenschlachten von *Total War: Arena* geworden. Mit ein Grund dafür: der Wechsel zum russischen Hersteller Wargaming, der mit seiner Wargaming Alliance vielversprechende Software-Projekte unterstützt und so den Wandel vom reinen Panzerspiel-Publisher vollzieht. Der Umzug von Steam auf die Wargaming-Server ist mittlerweile abgeschlossen und es läuft bereits seit einiger Zeit die geschlossene Beta, für die ihr euch jederzeit noch bewerben könnt. Bei einem Hands-on-Event im britischen Horsham, dem Sitz der Entwickler von Creative Assembly, konnten wir in die Rolle von Legenden wie Julius Cäsar, König Leonidas oder Alexander dem Großen schlüpfen und unser Können als Feldherr beweisen.

Das Beste von Total War?

Seit 17 Jahren beglückt Creative Assembly Fans von Hardcore-Strategiespielen mit seiner Mischung aus Aufbausimulation, Echtzeitgefechten und spielbarem Geschichtsunterricht. Nun hat aber nicht jeder Spieler Zeit und Muße, hunderte Stunden in umfangreiche Kampagnen zu investieren und sich mit den Inhalten dutzender Menüs und Untermenüs zu beschäftigen. Was aber, wenn man doch Lust auf in Echtzeit ablaufende Massenschlachten verspürt?

Genau für diese Zielgruppe ist *Total War: Arena* gedacht, das den spieltechnischen Ballast aus Rundenstrategie, Städtebau und diplomatischen Winkelzügen über Bord wirft und komplett auf epische Echtzeitschlachten setzt. Der Begriff „episch“ ist dabei keine Übertreibung, denn in den kurzen, maximal 15 Minuten andauernden Online-Begegnungen stehen sich auf jeder Seite zehn Spieler gegenüber, von denen jeder drei Einheiten zu 100 Mann (oder Frau) befehligt.

Teamplay ist Pflicht

Die Siegbedingungen sind schnell erklärt: Wer zuerst die Basis des Gegners einnimmt oder alle Einheiten der anderen Seite restlos zerstört hat, gewinnt die Runde. Haut das bis zum Ende der Spiel-


Die Schlachten sind kurz und knackig – mehr als 15 Minuten bleiben euch nicht, um den Gegner vollständig zu vernichten oder dessen Basis einzunehmen.


Euer Kommandant ist immer mittendrin im Gewühl. Das erhöht zwar die Moral der Truppe, kann aber auch zum frühzeitigen Ableben des Feldherrn führen.



In den 10-gegen-10-Massenschlachten, in denen jeder Spieler drei Einheiten kontrolliert, geht es ganz schön wuselig zur Sache.

Die römischen Truppen verfügen über eine leichte Artillerie, die mit ihren Pfeilen jede noch so gute Rüstung durchschlägt. Allerdings entfaltet sich die Wirkung nur auf kurze Distanz – das macht die Einheiten zu einer leichten Beute für Sturmangriffe.

MIT GELDEINSATZ ZUM MATCH-GEWINNER?

Dass die Kosten für die Entwicklung eines Free2Play-Games irgendwie wieder eingespielt werden müssen, ist verständlich, …

… die Frage ist nur: Lässt sich in *Total War: Arena* eine Schlachtfelddominanz mit Echtgeld erkaufen? Gewinnt also der Spieler mit dem dicksten Geldbeutel? Wir haben den Lead Metagame Designer Jan von der Crabben sowie den Development Manager Stefan Aluttis zu dem heiklen Thema befragt. Ihre Antwort: Als Vorbild diene das System aus *World of Tanks*. Neben den Premium-Einheiten, die nicht übermächtig sein sollen, aber auf jeden Fall schlagkräftige Vorteile und kosmetische Boni (zum Beispiel Schilddekorationen) liefern, spart ihr vor allem Eines: Zeit. Mit Echtgeldeinsatz schafft ihr es in *Total War: Arena* etwa 30 Prozent schneller bis zur aktuell höchsten Stufe, dem Tier X.



Mit Jan van der Crabben (links) und Stefan Aluttis sind zwei deutsche Entwickler Teil des multinationalen Teams von *Total War: Arena*.

zeit nicht hin, gewinnt die Seite, die die meisten Soldaten übrig hat. Den aktuellen Stand des Gefechts könnt ihr jederzeit am oberen Bildschirmrand verfolgen. Dort wird in dem blauen respektive roten Balken die Anzahl der noch aktiven Streiter angezeigt.

Es ist jedoch gar nicht so einfach, zehn Mitspieler unter einen Hut zu bekommen. Bei unserem ersten Versuch haben wir uns zwar clever bis zur gegnerischen Basis durchgepirscht, sind dort aber vollständig aufgerieben worden, weil aus unserem Team einfach kein Trupp zur Hilfe geeilt ist. Als einsamer Wolf kommt ihr in *Total War: Arena* also nicht weit, nur mit Disziplin und durch genaue Absprache der taktischen Vorgehensweise könnt ihr euch auf Ruhm, Ehre und reichlich Loot in Form von Erfahrungspunkten und virtuellen Silberbarren freuen.

Wie wichtig die Zusammenarbeit der Online-Feldherren ist, verdeutlicht ein konkretes Beispiel aus unserer Hands-on-Session. Wir führen eine eigentlich lehrbuchmäßige Strategie durch: Aufgeteilt in zwei große Gruppen geht es durch den Kriegsnebel, der die Sicht der Einheiten auf dem Schlachtfeld stark einschränkt, auf direktem Weg zur gegnerischen Basis. Mit Flankenangriffen unserer Kavallerie umgehen wir in Wäldern versteckte Artillerie- und Bogenschützeneinheiten des Feindes und zermalmen den Widerstand; unsere Sturmangriffe durchstoßen die Infanterielinien wie ein heißes Messer die Butter. Ohne nennenswerte Verluste erreichen wir das feindliche Hauptquartier, das nur von wenigen Truppen des Feindes geschützt wird. Der glorreiche Erfolg unserer Feldherren ist zum Greifen nahe, im Chat wird schon gejubelt. Zu früh! Denn das gegnerische Team hat ein paar schnelle Fußtruppen an unserer Armee vorbeigeschleust. Im Eifer des Gefechts haben wir einfach nicht daran gedacht, einige Schutzeinheiten in die Nähe unserer Basis zu stationieren. Das rächt sich nun bitter, denn der Weg zurück ist zu weit. Entsetzt müssen wir aus der Ferne zusehen, wie unsere ungeschützte Basis fällt und im letzten Augenblick aus dem sicheren Sieg eine bittere Niederlage wird …

Legendäre Befehlshaber

Bevor wir auf die durchaus komplexen Strukturen des Kampfgeschehens näher eingehen, noch einige wichtige Informationen zum Hintergrund. In *Total War: Arena* gibt es mit den Römern, Griechen und Barbaren drei spielbare Fraktionen, von denen jede drei bis vier Befehlshaber zur Auswahl stellt. Dabei handelt es sich um historisch akkurate Helden der Schlachtfelder wie Julius Cäsar,



Wie es sich für ein *Total War*-Spiel gehört, könnt Ihr von der Gesamtübersicht stufenlos zu den einzelnen Einheiten heranzoomen und das Gemetzel aus nächster Nähe betrachten.

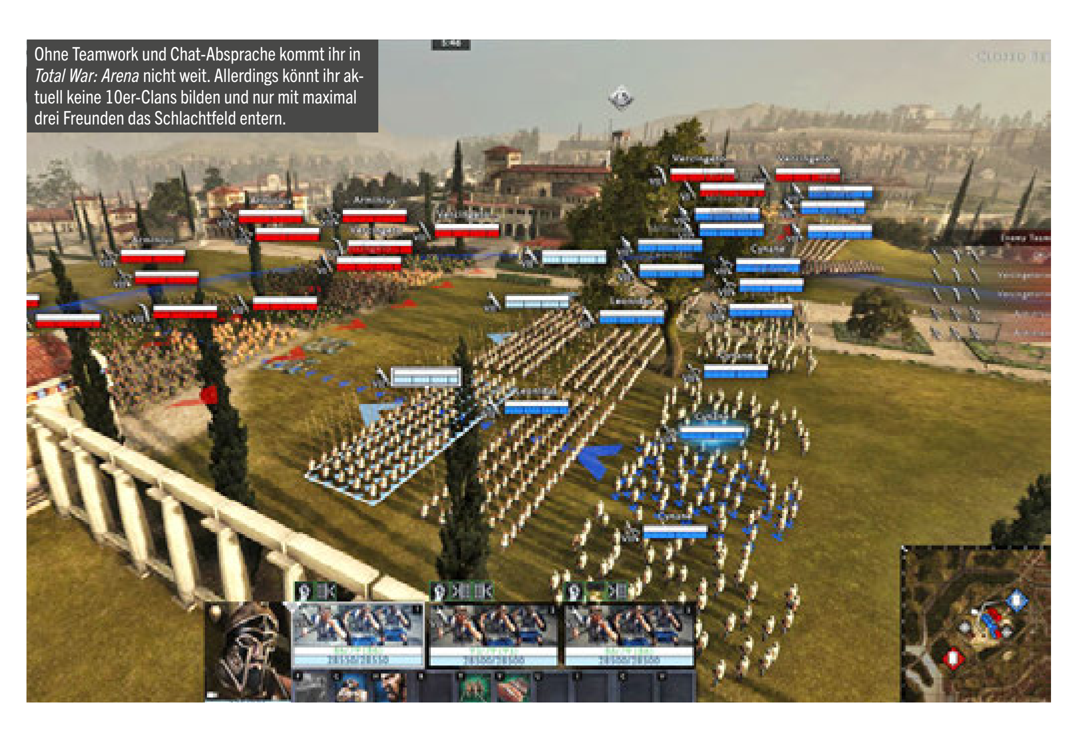
Kavallerie-Einheiten eignen sich besonders für schnelle Flankenangriffe, bei denen ihr gefährlichen Bogenschützen, die eure Truppen aus sicherer Entfernung dezimieren, in den Rücken fallt.

Germanicus, Scipio Africanus und Sulla auf Seiten der Römer, König Leonidas, Alexander der Große, Cynane und Miltiades bei den Griechen sowie um die Barbaren-Kommandanten Arminius, Vercingetorix und Boudicca.

Ihr seid nicht geschichtsfest? Kein Problem: Wie es sich für ein Spiel von Creative Assembly gehört, bekommt ihr in Texttafeln umfangreiche Informationen zum Lebenslauf und der historischen Bedeutung der Befehlshaber geliefert. Jeder Held hat dabei seine individuellen Stärken und Schwächen, die ihr bei der Auswahl genau beachten solltet. Prinzessin Cynane etwa verfügt über die Fähigkeit, ihre Truppen besonders schnell vorrücken zu lassen. So können fliehende Gegner aufgerieben werden, ohne eine Chance zur Neugruppierung zu bekommen. Zudem gehören ihre Bogenschützen zu den tödlichsten Fernangriffseinheiten. Der abtrünnige Römer Arminius hingegen kann seine Einheiten in die Raserei treiben und so ordentlich bei den Gegnern aufräumen oder seine Truppen unter falscher Flagge agieren lassen, um den Feind zu infiltrieren. Die Heldenspezialfähigkeiten sind variantenreich und reichen von Verteidigungs-Boosts bis hin zur Erhöhung von Sicht- und Geschossreichweite oder (wie es der gnadenlose römische Befehlshaber Sulla praktiziert) dem Auspeitschen der eigenen Leute, damit diese besonders eifrig drauflosschlagen. Das senkt zwar auf lange Sicht die Moral der Truppe, doch die Gegner erzittern kurzfristig vor Angst. Zu Beginn ist ein Befehlshaber pro Fraktion wählbar, weitere müssen mittels Ingame-Währung freigeschaltet werden. Das kann durch Silber geschehen, welches ihr nach den Schlachten gutgeschrieben bekommt, oder gegen Gold, das ihr allerdings für echtes Geld erwerben sollt.

Free2Play, aber auch Pay2Win?

Mehr zum Thema Monetarisierung erfahrt ihr im Extrakasten auf der vorherigen Seite, aber einige Infos schon mal vorab. Mit dem fleißigen Einkauf im Wargaming-Shop könnt ihr euch eine ganze Reihe Vorteile verschaffen. Seien es eben ein neuer, mit mächtigeren Fähigkeiten ausgestatteter Befehlshaber, massig Erfahrungspunkte zur Verbesserung des Helden und der Einheiten sowie sogenannte Premium-Units, wie beispielsweise die römischen Kriegsveteranen der Legio IX Hispana oder kampferprobte Gladiatoren. Allerdings sind die Vorteile der Premium-Einheiten durchaus nicht dauerhaft. So könnt ihr Standard-Einheiten mit der Zeit derart aufwerten, dass diese in allen Werten an den Premium-Pendants vorbeiziehen. Möchtet ihr allerdings Artillerie-Einheiten nutzen, die eigentlich den Römern vorbehalten sind, fühlt euch aber



Ohne Teamwork und Chat-Absprache kommt ihr in *Total War: Arena* nicht weit. Allerdings könnt ihr aktuell keine 10er-Clans bilden und nur mit maximal drei Freunden das Schlachtfeld entern.


Mit Boudicca, eine Anführerin der Barbaren-Fraktion, ist nicht zu spaßen. Ihre Truppen werden durch bissige Kampfhunde verstärkt. Deren Wut-Fähigkeit lässt eure Einheiten einen wilden Ansturm auf den Gegner durchführen.

bei der Barbaren-Fraktion wohler, dann bleibt nur der Weg über den beherzten Griff zur Brieftasche.

Komplexes Spielgeschehen

Der Einstieg in *Total War: Arena* gestaltet sich erfreulich einfach, die Bedienung entspricht dem klassischen „Linksklick zum Markieren, Rechtsklick zum Agieren"-Prinzip der *Total War*-Serie. Das geht flüssig von der Hand und da ihr in den anfänglichen Tutorial-Kämpfen nur zwei unterschiedliche Klassen an Einheiten zur Auswahl habt, rollen die ersten Erfahrungspunkte wie von selbst auf euer Konto. Steigt euer Befehlshaber im Rang – wie bei den *World of*-Spielen von Wargaming „Tier" genannt –, werden immer mehr Einheiten verschiedener Klassen freigeschaltet und es kommen komplexe Strategien ins Spiel.

Auch wenn drei Einheiten auf den ersten Blick übersichtlich erscheinen, sind die taktischen Optionen von *Total War: Arena* doch vielfältig. Und ob ihr nun mit drei Einheiten an Bogenschützen ins Feld zieht oder einem Mix aus Artillerie, Kavallerie und Infanterie den Vorzug gebt, macht auf dem Schlachtfeld einen enormen Unterschied aus. Wir haben beide Varianten ausprobiert – und sind grandios gescheitert. Bei einem reinen Fernwaffentrupp konnten wir zwar aus der Distanz ganze gegnerische Bataillone an Fußvolk auslöschen, sind aber schnell schwer gepanzerten Truppen oder einem konzentrierten Flankenangriff durch die Kavallerie hilflos ausgeliefert. Nehmen wir eine bunte Truppenmischung mit, die vermeintlich alle Eventualitäten abdeckt, kommen wir aus dem hektischen Geklicke gar nicht mehr heraus. Hier würde eine vorherige Absprache mit Kumpels enorm weiterhelfen.

Das ist allerdings kaum möglich, da Clans bislang noch nicht ins Spielgeschehen implementiert sind und sich maximal vier Leute zu einer Party absprechen können. Der Grund dafür: Die Entwickler wollen eine Dominanz von eingespielten Zehnergruppen, die Neueinsteigern nur Frust bescheren würde, verhindern. Also werden die Teilnehmer in einem Matchmaking-Verfahren zusammengebracht, bei der die Einheit mit dem höchsten Rang genommen wird und Spieler, die sich im Bereich +1 und -1 bewegen, einbezogen. Prinzipiell ein faires Verfahren, besonders da Tier-X-Befehlshaber, die aber mit niederrangigen Einheiten spielen, einen Malus erhalten, indem hochrangige Befehlshaberfähigkeiten schlicht deaktiviert werden.

Friendly Fire

Die teils riesigen Kampfarenen von *Total War: Arena* mit realem historischen Hintergrund wie die Schlacht von Marathon, der Rubikon oder der Hadrianswall sind optisch ansprechend gestaltet und mit schicken Details ausgestattet. Es gibt Höhenunterschiede, Waldgebiete und Ansiedlungen, die sich auf die Kampfkraft und das Vorankommen der Einheiten auswirken. Tipp: Wenn ihr auf der Karte einen mit einem Augensymbol markierten Platz findet, setzt gleich ein paar Einheiten in Bewegung und bringt den Bereich unter Kontrolle. Zum Lohn bekommen sämtliche Mitstreiter einen kräftigen Bonus auf die Sichtweite – das schützt euch vor unangenehmen Überraschungen wie versteckten gegnerischen Truppen, die in Waldstücken lauern.

Und gleich noch ein weiterer Ratschlag zum Schluss: Wenn ihr eure Bogenschützen und eure Artillerie einfach mitten ins Gewühl ballern lasst, könnt ihr auch die eigenen Mitspieler durch Friendly Fire dezimieren. Solche unbedachten Aktionen werden mit schweren Abzügen bei der Punktevergabe am Ende der Runde bestraft und können euch im schlimmsten Fall auch den Sieg kosten. Dann lieber auf die Spezialfähigkeiten der Befehlshaber oder der Einheiten selber setzen. Diese richten – wohlgemerkt im richtigen Moment eingesetzt – beachtlichen Schaden an, benötigen nach dem Einsatz aber auch eine gewisse Zeit, bis sie wieder zur Verfügung stehen. ❑

MATTI MEINT

„Erst ein wenig unübersichtlich, aber im Kern ein richtiges *Total War*."

Der Aufbausimulationsteil von *Total War* ist euch zu trocken und ihr pfeift auf Diplomatie, mögt aber strategisch herausfordernde Echtzeitschlachten? Dann solltet ihr dem Free2Play-Ableger der Serie definitiv eine Chance geben. Die Konfrontationen sind mit einer Spielzeit von maximal 15 Minuten kurz und knackig gehalten, verlangen gut aufeinander abgestimmtes Teamplay und zeigen eine beeindruckende taktische Tiefe – vor allem, wenn es in die höheren Tiers geht. Optisch und technisch macht das Kriegsgetümmel eine sehr gute Figur und bietet große, detailreiche Karten. Zoomt ihr von der wuseligen Gesamtansicht stufenlos in die einzelnen Einheiten hinein, die sich bei einem Aufeinandertreffen gnadenlos gegenseitig beharken, dann liefern die Arena-Gefechte das bekannte *Total War*-Feeling. Wer sich nun selbst ein Bild machen will, wird demnächst bestimmt die Gelegenheit dazubekommen. Die letzte „Open Week" von *Total War: Arena* lief im Dezember ab, die nächste wird recht wahrscheinlich nicht lange auf sich warten lassen.

KURZMELDUNGEN

Aktuelle Nachrichten, Trends und Insider-Infos aus der Welt der PC-Spiele

THE GAME AWARDS 2017

Gewinner und Ankündigungen

Branchenüblich werden bei den Game Awards nicht nur Preise verliehen – die Sieger der wichtigsten Kategorien verrät der Kasten –, sondern auch Titel angekündigt. Das Prügelspiel *Soul Calibur 5* etwa, bei dem es sich um einen Reboot handeln soll, wurde erstmals der Öffentlichkeit gezeigt, genau wie *In the Valley of Gods*, das neue Projekt des Studios hinter dem Indie-Adventure *Firewatch*. *GTFO* ist ein Shooter mit Fokus auf Koop-Action, das Sci-Fi-Projekt soll 2018 erscheinen. Für die Story zeichnet Adam Gascoine verantwortlich, aus dessen Feder unter anderem die Geschichte von *Doom* (2016) stammt. Bereits jetzt im Early Access ist *Fade to Silence* verfügbar, ein Rollenspiel vom Studio Black Forest Games, bei dem ihr in einer postapokalyptischen Eiswüste zu überleben versucht. Kooperation steht auch bei *A Way Out* von Hazelight (*Brothers: A Tale of Two Sons*) an erster Stelle, in der Rolle der beiden Häftlinge Leo und Vincent gilt es, dem Leben hinter schwedischen Gardinen zu entfliehen. Ebenfalls mit einem Koop-Modus wartet die Zombie-Action *World War Z* auf. The Astronauts entwickeln mit *Witchfire* einen Horror-Ego-Shooter, bei dem nicht nur Schusswaffen, sondern auch Zaubersprüche zum Einsatz kommen. Zu guter Letzt bekam das Rare-Piraten-Projekt *Sea of Thieves* einen Release-Termin: Ab dem 20. März sticht das MMORPG in See. ❑

Info: www.thegameawards.com

GEWINNER DER GAME AWARDS 2017

- **Game of the Year:** The Legend of Zelda: Breath of the Wild
- **Best Game Direction** The Legend of Zelda: Breath of the Wild
- **Best Narrative** What Remains of Edith Finch
- **Best Art Direction** Cuphead
- **Best Score / Music** Nier: Automata
- **Best Audio Design** Hellblade: Senua's Sacrifice
- **Best Performance** Melina Juergens als Senua in Hellblade: Senua's Sacrifice
- **Games for Impact Award** Hellblade: Senua's Sacrifice
- **Best Ongoing Game** Overwatch
- **Best VR Game** Resident Evil 7: Biohazard
- **Best Action Game** Wolfenstein 2: The New Colossus
- **Best Action/Adventure Game** The Legend of Zelda: Breath of the Wild
- **Best RPG** Persona 5
- **Best Fighting Game** Injustice 2
- **Best Family Game** Super Mario Odyssey
- **Best Strategy Game** Mario + Rabbids Kingdom Battle
- **Best Sports / Racing Game** Forza Motorsport 7
- **Most Anticipated Game** The Last of Us Part II
- **Best Independent Game** Cuphead
- **Best eSports Game** Overwatch (Blizzard)
- **Best Debut Indie Game** Cuphead



Hellblade: Senua's Sacrifice gehört zu den großen Gewinnern der Game Awards.



Das bedrückende Sci-Fi-Setting von *GTFO* erinnert an den Filmklassiker *Alien*.

STAR CITIZEN

Ab 50 US-Dollar zu haben: virtuelle Planetengrundstücke

Die Entwicklung des Crowdfunding-Projekts *Star Citizen* finanzierten Sci-Fi-Fans bereits mit mehr als 170 Millionen US-Dollar, nun bietet Cloud Imperium Games virtuelle Claims für den Preis von 50 und 100 US-Dollar an. Das zu diesem Zeitpunkt noch nicht existierende Bauland gehört allerdings nicht zwingend dem Besitzer des Claims, auch andere Spieler werden dort siedeln und Rohstoffe abbauen können, jedoch gilt dies innerhalb des fiktiven United Empire of Earth als illegal und soll geahndet werden. Zur Abwehr von Piraten empfiehlt CIG im FAQ, die Dienste von Söldnern in Anspruch zu nehmen oder Drohnen zu platzieren – auch dies ist mit Kosten verbunden, ebenso wie die Instandhaltung etwaiger Schürfvorrichtungen oder anderer Gebäude, allerdings dürfte in diesen Fällen die In-Game-Währung zum Einsatz kommen. Viele Fragen sind noch offen, *Star Citizen* befindet sich nach wie vor in der Alpha-Phase. Einen offiziellen Release-Termin gibt es nicht. ❑

Info: www.robertsspaceindustries.com



Mein Grund und Boden: Ab sofort stehen Landansprüche in *Star Citizen* zum Verkauf.



Fotos: Jennifer Pitton

GEWINNER DEUTSCHER ENTWICKLERPREIS 2017

- **Bestes Deutsches Spiel**
  The Surge
- **Bestes PC-/Konsolenspiel**
  The Surge
- **Innovationspreis**
  Orwell
- **Bestes Indie Game**
  The Inner World – Der letzte Windmönch
- **Most Wanted**
  Witch It
- **Bestes Game Design**
  Card Thief
- **Beste Grafik**
  The Surge
- **Bester Sound**
  Ken Follett's The Pillars of the Earth
- **Beste Story**
  Orwell
- **Bestes VR-Game**
  Late For Work
- **Bestes Mobile Game**
  Angry Birds Evolution

DEUTSCHER ENTWICKLERPREIS 2017

The Surge und Orwell räumen ab

Am 6. Dezember 2017 fand im Kölner DOCK.ONE die Verleihung des Deutschen Entwicklerpreises 2017 statt. Als großer Gewinner entpuppte sich dabei das Action-Rollenspiel *The Surge* von Deck 13 Interactive (*Lords of the Fallen*, *Ankh*, *Jack Keane*). Unter anderem konnte es die begehrte Auszeichnung für das beste deutsche Spiel abräumen und setzte sich somit gegen die prominente Konkurrenz in Form von *Elex*, *The Inner World*, *Orwell* und *The Long Journey Home* durch. Auch die Preise für die beste Grafik und für das beste PC- und Konsolenspiel gingen an *The Surge*. Als bestes deutsches Entwicklerstudio wurde King Art Games ausgezeichnet. Die Entwickler brachten erst kürzlich gemeinsam mit Publisher THQ Nordic das Adventure *Black Mirror* auf den Markt. Als bester Publisher wurde Headup Games ausgezeichnet. Armin Laschet begrüßte als erster Ministerpräsident des Landes Nordrhein-Westfalen überhaupt die 400 Gäste des Deutschen Entwicklerpreises 2017. In seiner Rede betonte er die hohe Bedeutung der noch jungen Branche, der es trotz der enormen Wirtschaftskraft manchmal noch an Akzeptanz fehle. „Es war mir deshalb wichtig, auch in unserem Koalitionsvertrag in Nordrhein-Westfalen ein klares Zeichen zu setzen: Wir wollen die Gamesbranche in unserem Land stärken! Und wir wollen die Chancen nutzen, die die Branche bietet: für die Gamer, für die Wirtschaft“, so der Ministerpräsident. Als erstes Signal habe die Landesregierung daher dem Landtag vorgeschlagen, die Mittel für die Gamesförderung bei der Film- und Medienstiftung im kommenden Jahr von 1 Million Euro auf 1,5 Millionen Euro zu erhöhen. Zu den Laudatoren, Rednern und

Hans Ippisch, CEO und Vorsitzender der Geschäftsführung der Computec Media Group, eröffnete die Feierlichkeiten in Köln.

Gästen des Abends gehörten außerdem Felix Falk (Geschäftsführer des Bundesverbandes Interaktive Unterhaltungssoftware e. V.), Dr. Ralf Heinen (Bürgermeister der Stadt Köln), Gerald Böse (Vorsitzender der Geschäftsführung der Koelnmesse), Petra Müller (Geschäftsführerin der Film- und Medienstiftung NRW), Jens Kosche (Electronic Arts), Vincent Muller (Generalkonsul Frankreich in Deutschland) und Benedikt Grindel (Ubisoft Blue Byte). ❏

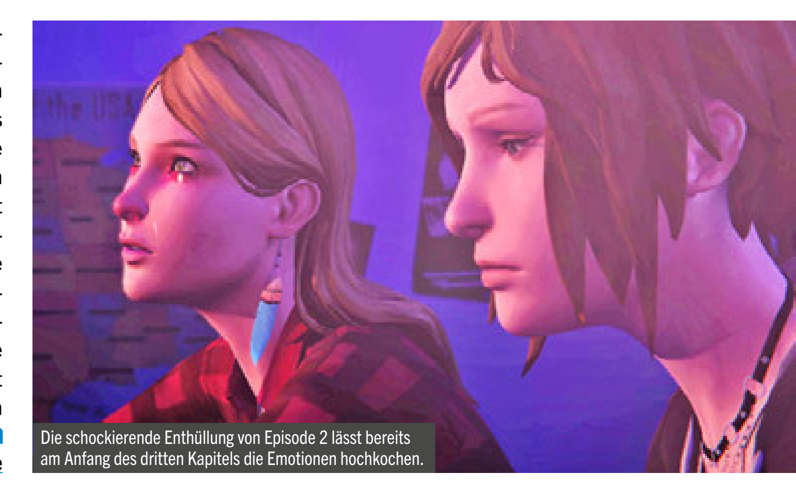
Info: www.deutscherentwicklerpreis.de

LIFE IS STRANGE: BEFORE THE STORM

Wir haben die finale dritte Episode angespielt

Für einen abschließenden Test von *Life is Strange: Before the Storm* erscheint die dritte und letzte Episode am 20. Dezember sehr ungünstig und zu spät für diese Ausgabe. Immerhin konnten wir bei einem Besuch von Square Enix in der Redaktion schon einmal eine halbe Stunde in das letzte Kapitel der Story von Chloe und Rachel reinspielen. Dabei konnten wir uns davon überzeugen, dass die Entwickler von Deck Nine das sehr gute Niveau der ersten beiden Episoden auch weiterhin aufrechterhalten. Viel über den Storyverlauf der dritten Episode konnten wir in unserer Anspielsession noch nicht herausfinden. Die gespielten Szenen haben aber bereits deutlich gemacht, dass es sehr emotional werden wird. Die finale Beurteilung der gesamten Staffel steht und fällt jedoch mit dem Ausgang der Geschichte. Immerhin ist die Story das wichtigste Element in *Life is Strange*. Wir haben bisher jedoch wenig Grund, daran zu zweifeln, dass Deck Nine die bisher an den Tag gelegte Qualität auch in den letzten Spielstunden halten kann. ❏

Info: https://www.lifeisstrange.com/de


Die schockierende Enthüllung von Episode 2 lässt bereits am Anfang des dritten Kapitels die Emotionen hochkochen.

DAS WAR 2017

Tolle Spiele, große Enttäuschungen, handfeste Skandale und ein paar Trends hatte das Spielejahr 2017 zu bieten. Zeit für einen PC-Rückblick.

Von: Matthias Dammes, Katharina Reuss, Matti Sandqvist

Lootboxen: Glücksspiel macht sich in AAA-Spielen breit

Dass Spielepublikationen den Hersteller heute deutlich mehr kosten als noch vor zehn Jahren, lässt sich kaum leugnen. Ob es nun die aufwendigen Grafiken oder die Server für die Mehrspielerpartien sind, in vielen Bereichen der Spieleentwicklung sind die Kosten stark angestiegen. Trotzdem haben die Publisher die Preise für ihre Vollpreistitel nicht stark angehoben – stattdessen hat sich in den letzten Jahren ein anderer Trend breitgemacht: Die Publisher bitten nach dem Kauf eines Spiels kräftig zur Kasse. Heute gibt es kaum noch ein AAA-Spiel, das ohne Mikrotransaktionen auskommt. Während so manche Spiele in der Vergangenheit einfach neue Maps oder Skins gegen wenige Euro für den Mehrspielermodus bereitgestellt oder die Spielzeit durch DLCs erweitert haben, erlebten wir 2017 eine ganz neue Form der Finanzierung: Lootboxen. Zum Beispiel wurde man in *Mittelerde: Schatten des Krieges* zu den Glücksspielkisten fast gezwungen, damit man die Kampagne beenden konnte. In *Star Wars: Battlefront 2* waren die Lootboxen hingegen ein wichtiger Bestandteil des Fortschrittsystems. Wegen eines riesigen Shitstorms wurden die Beutekisten in den *Star Wars*-Gefechten aber wieder abgeschafft. Vielleicht ist das ein gutes Vorzeichen für ein Lootboxen-freies Jahr 2018 – wer weiß?

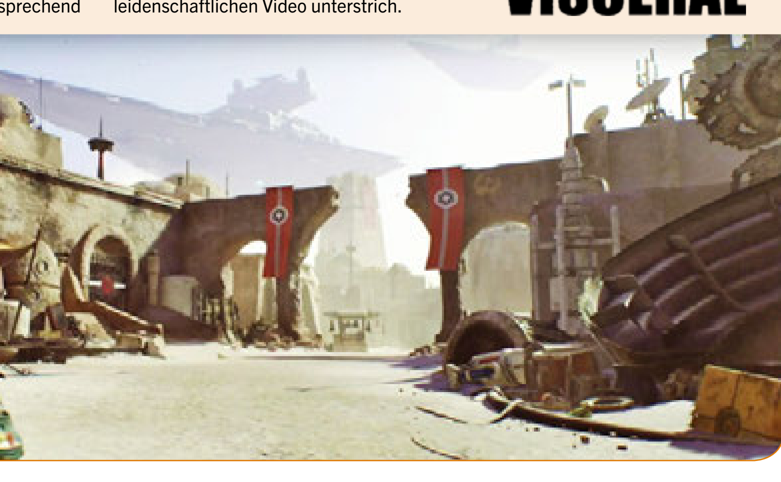




Singleplayer in der Krise?



Im Oktober ließ Electronic Arts eine Bombe platzen, die besonders Fans von *Star Wars* schockierte. Nach Jahren der Entwicklung verkündete der Publisher das Aus für das *Star Wars*-Spiel von Visceral Games und die gleichzeitige Schließung des Studios. Nicht nur löste EA damit eines ihrer langjährigen Entwicklerteams auf, sondern erstickte damit auch die Hoffnung auf ein packendes Storyspiel im *Star Wars*-Universum unter der Leitung von *Uncharted*-Schöpferin Amy Hennig im Keim. Bei EA Vancouver soll aus den bereits produzierten Elementen nun ein neues Spiel entstehen, dass auf langfristige Spielerbindung und „Games as a Service" setzt. Mit dieser Entscheidung hat EA unwillentlich auch eine Diskussion über die Zukunft von Singleplayer-Spielen losgetreten. Finanzchef Blake Jorgensen (unten) behauptet, dass sich das Spielverhalten verändert habe. Spieler würden sehr lineare Titel, die einmal durchgespielt werden, nicht mehr so mögen wie noch vor fünf oder zehn Jahren. Dementsprechend besorgt äußerten sich Fans in der Diskussion über die Zukunft klassischer Einzelspielererlebnisse. Es gibt aber auch Publisher und Entwickler, die sich klar gegen die Einschätzungen von EA stellen. Allen voran der Publisher Bethesda, der bei den Game Awards 2017 seinen Fokus auf den Einzelspielermodus mit einem leidenschaftlichen Video unterstrich.

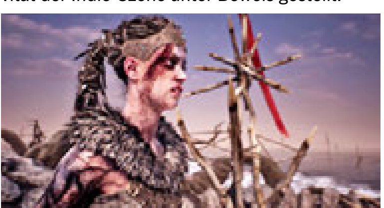


Unsere Spiele des Jahres



Hellblade: Senua's Sacrifice

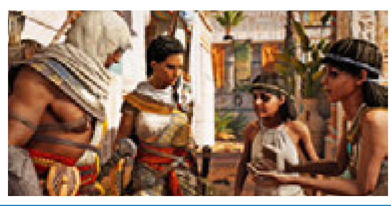
Es war eine enge Angelegenheit. Mit nur einem Punkt Vorsprung setzte sich am Ende das außergewöhnliche Erlebnis von Ninja Theory durch. *Hellblade* überzeugte viele in der Redaktion mit seinem herausragenden audiovisuellen Design und der mitreißenden Geschichte einer jungen Keltenkriegerin, die auf der Suche nach Erlösung für die Seele ihres Geliebten mit ihren inneren Dämonen kämpfen muss. Mit der mutigen Thematik haben die Entwickler einmal mehr die Kreativität der Indie-Szene unter Beweis gestellt.



Platz 1

Assassin's Creed Origins

Es ist lange her, dass ein *Assassin's Creed* bei vielen Redakteuren so hoch in der Gunst stand. Doch Ubisoft ist es nach der kurzen Auszeit gelungen, der Meuchelmörderserie wieder frisches Leben einzuhauchen. Eine wunderschöne offene Spielwelt, ein interessantes Szenario im alten Ägypten und das Ganze angereichert mit neuen Spielelementen, die das Spiel zu einem Action-Rollenspiel werden lassen, konnten nicht nur Tester Peter überzeugen. Seit dem ersten Abenteuer von Ezio vor fast zehn Jahren hatten wir nicht mehr so viel Spaß mit den Assassinen. Für Fans der Reihe auf jeden Fall ein Pflichtkauf.

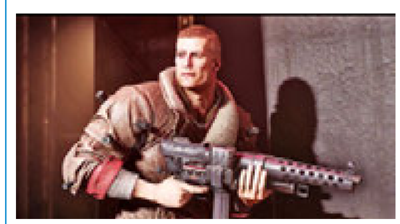


Platz 2



Wolfenstein 2: The New Colossus

Lange Zeit sah es danach aus, als müssten sich – wie letztes Jahr – mehrere Spiele den dritten Platz teilen. Das neue *Wolfenstein* konnte jedoch auf der Zielgerade noch die entscheidende Stimme einfahren, um sich alleine auf dem Treppchen breitzumachen. Auch wenn es in der deutschen Fassung nur gegen ein namenloses Regime des Kanzlers Heiler geht, hatten wir unseren Spaß, mit B.J. Blazkowicz den Funken der amerikanischen Revolution gegen die Besatzer zu entfachen. Neben der typischen Brachial-Action überzeugt *Wolfenstein 2* aber auch mit toller Charakterzeichnung, die gerade B.J. eine unerwartete und wohltuende Tiefe verleiht.



Platz 3

Phänomen des Jahres: *PUBG*

Nicht jeder versteht die Faszination von *PlayerUnknown's Battlegrounds*, doch keiner kann die eindrucksvolle Erfolgsgeschichte des Mehrspieler-Shooters leugnen. Erst im März 2017 betrat *PUBG* die Steam-Bühne als Early-Access-Titel, nur einen Monat später knackte es die Eine-Millionen-Downloads-Marke, stellte mal eben den Umsatz von *Counter-Strike* und *Overwatch* in den Schatten und verwandelte den zuvor wenig bekannten südkoreanischen Publisher Bluehole in ein Schlachtschiff mit einem geschätzten Wert von etwa 4,6 Milliarden US-Dollar. Brendan Greene, der Kopf hinter *PUBG*, ließ sich für seine *Arma*-Mods (zunächst war *PUBG* kein eigenständiges Spiel) vom japanischen Film *Battle Royale* inspirieren, in dem eine Schulklasse auf einer Insel um das Überleben kämpft. In *PUBG* wird die Fläche der 64 Quadratkilometer großen Karte nach und nach reduziert, von anfangs bis zu 100 Spielern geht nur einer als Sieger hervor (oder ein Team – ihr könnt wahlweise im Duo oder als Vierergruppe ins Gefecht ziehen). Waffen, Ausrüstung, Fahrzeuge sucht ihr euch selbst auf der Insel zusammen. Um sich irgendwann einmal über „Winner Winner Chicken Dinner" freuen zu können, sind Nerven, Geschick, Taktik, Improvisationstalent und ein kleines bisschen Glück notwendig, entsprechend nervenaufreibend und spannend laufen die Matches ab. Natürlich versuchen zahlreiche Entwickler und Publisher, in die gleiche Kerbe zu schlagen und so auf Gold zu stoßen – besonders schnell reagierte Epic mit der Veröffentlichung eines Battle-Royale-Modus in *Fortnite*, Cryteks *Warface* wird ebenfalls in Kürze ein vergleichbares PvP-Erlebnis bieten. In den nächsten Monaten tauchen mit Sicherheit weitere von *PUBG* inspirierte Modi und Spiele auf. Dass es sich bei dem Erfolg des Shooters keinesfalls um ein Strohfeuer handelt, haben die letzten Monate bewiesen, in denen der Titel unter anderem einen neuen Rekord hinsichtlich der Anzahl gleichzeitig aktiver Spieler aufstellte: Beinahe drei Millionen Menschen kämpften auf dem Teilnehmerhöhepunkt ums Überleben.





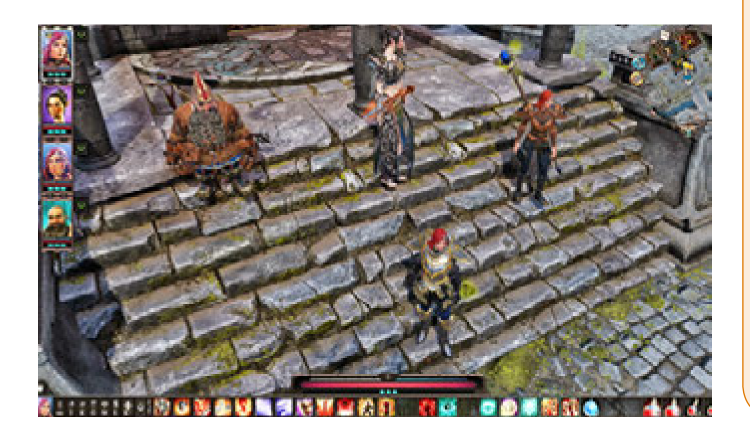
Doppeljubiläum: 25 Jahre PC Games und 300. Ausgabe

Bei PC Games hatten wir in diesem Jahr gleich doppelten Grund zu feiern. Nicht nur lag mit dem Augustheft unsere 300. Ausgabe in den Kiosken, zwei Monate später jährte sich auch noch die Gründung des Magazins zum 25. Mal. Ein Vierteljahrhundert versorgen wir euch also schon mit den neuesten Infos und Tests zu den wichtigsten PC-Spielen. Unter dem Motto „Wissen, was gespielt wird" berichten wir darüber hinaus über wichtige Themen der Videospielindustrie und vieles mehr. Zur Feier von 300 Ausgaben ist unser Urgestein und Leserbriefonkel Rossi ganz tief in seine Rumpelkammer hinabgestiegen. Heraus gekommen ist ein Special mit einigen der besten Einsendungen, die sich je in sein Postfach verirrt haben. Mit gleich vier Vollversionen haben wir euch zudem mit reichlich Spielefutter verwöhnt. Richtig gefeiert wurde dann natürlich zum 25. Geburtstag in der Ausgabe 10/17. In einem Rückblick-Special entführten wir euch zu den bescheidenen Anfängen des Heftes, einer Zeit in der Internet, *Call of Duty* und *Grand Theft Auto* noch Fremdwörter waren. Natürlich haben wir uns zum großen Jubiläum nicht lumpen lassen und ein Mega-Gewinnspiel veranstaltet. Heftleser und Besucher unserer Webseite pcgames.de konnten den ganzen Oktober über tolle Preise wie PCs, Fernseher, Konsolen und natürlich Spiele im Wert von rund 15.000 Euro gewinnen. Außerdem konnten wir euch in Zusammenarbeit mit Wargaming einen wertvollen Gutschein für *World of Tanks* spendieren.



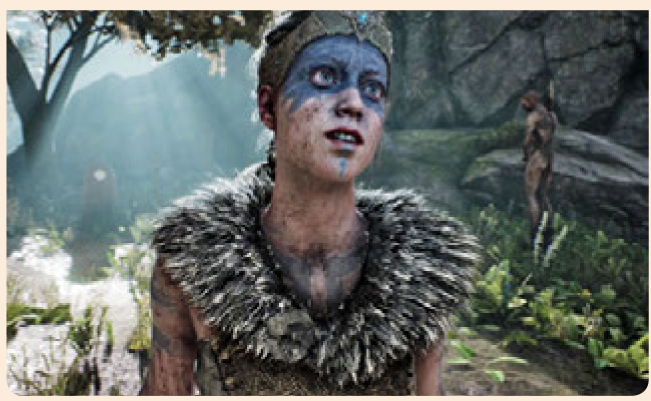
Club der 90er

In diesem Jahr haben insgesamt sechs Spiele von uns eine Wertung von 90 oder mehr Spielspaßpunkten erhalten. Allen voran ragte natürlich *Divinity: Original Sin 2* heraus, das mit einer 93 die Topwertung des Jahres einstreichen konnte. Das Rollenspiel der belgischen Entwickler von Larian Studios hat auf allen Ebenen begeistert und neue Maßstäbe für klassische RPGs gesetzt. Ähnlich herausragend in seinem Genre ist *Forza Motorsport 7*. Dank der PC-Strategie von Microsoft gehört die legendäre Rennserie auch auf dem Rechner nun zum Besten der Besten, was die Wertung von 92 Punkten unter Beweis stellt. Knapp dahinter reiht sich mit 91 Zählern die Erweiterung *Stormblood* für das Online-Rollenspiel *Final Fantasy XIV* ein. Über einen glatten Neunziger konnten sich in diesem Jahr *Tekken 7*, *Project Cars 2* und *Total War: Warhammer 2* freuen. Interessanterweise spielten diese sechs Titel in unserer redaktionsinternen Umfrage zum Spiel des Jahres keine große Rolle. *Divinity: Original Sin 2* kommt da mit einem fünften Platz unserer Top 3 noch am nächsten.



Zwischen Indie und AAA

Drei Jahre arbeiteten die Entwickler von Ninja Theory an *Hellblade: Senua's Sacrifice*. Ohne Hilfe finanzstarker Publisher verfolgten die Macher mit einem kleinen Team einen Traum. Es ging ihnen nicht nur darum, ein eindringliches Spielerlebnis zu erschaffen, das mit Psychosen ein kaum beachtetes Thema der Gesellschaft in den Mittelpunkt stellt – die Umsetzung dieser Darstellung ist den Entwicklern dabei vortrefflich gelungen. Es ging Ninja Theory schließlich auch darum zu beweisen, dass es einen Markt für Titel gibt, die sich zwischen den großen Blockbustern und klassischen Indiespielen einordnen. Die Macher haben *Hellblade* daher immer als AA-Spiel bezeichnet, mit der Hälfte der Spielzeit eines typischen AAA-Titels, das dementsprechend auch nur halb so viel kostet. Den Beweis haben die Entwickler erfolgreich erbracht. In kurzer Zeit verkaufte sich das Spiel über eine halbe Million Mal und schreibt damit trotz Eigenfinanzierung schwarze Zahlen.



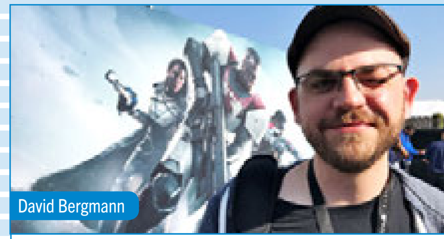


Wolfgang Fischer

Mein Höhepunkt 2017:
Nach mehreren Jahren endlich wieder mal die Möglichkeit gehabt, in den Urlaub zu fahren. Meer, gutes Essen und Zelda spielen – war toll!

Mein Spiel des Jahres:
XCOM 2: War of the Chosen. Teuer und noch verbesserungswürdig, aber inhaltlich die perfekte Erweiterung für ein bereits erstklassiges Spiel.

Wünscht sich für 2018:
Etwas geregeltere Arbeitszeiten, wieder 'nen schönen Familienurlaub sowie viele tolle Solo-Rollenspiele und knackige Strategietitel für den PC.



David Bergmann

Mein Höhepunkt 2017:
Privat: Viele neue Menschen kennengelernt und Freundschaften vertieft. Beruflich: Endlich mal wieder in die USA geflogen.

Mein Spiel des Jahres:
Persona 5. Ein ganz famos dramatisches und emotionales Rollenspielabenteuer mit viel Herz und noch mehr Stil. Dicht gefolgt von *Destiny 2*. Grüße an meine Raid-Gruppe!

Wünscht sich für 2018:
Mehr Informationen zum nächsten Spiel von From Software.



Sascha Lohmüller

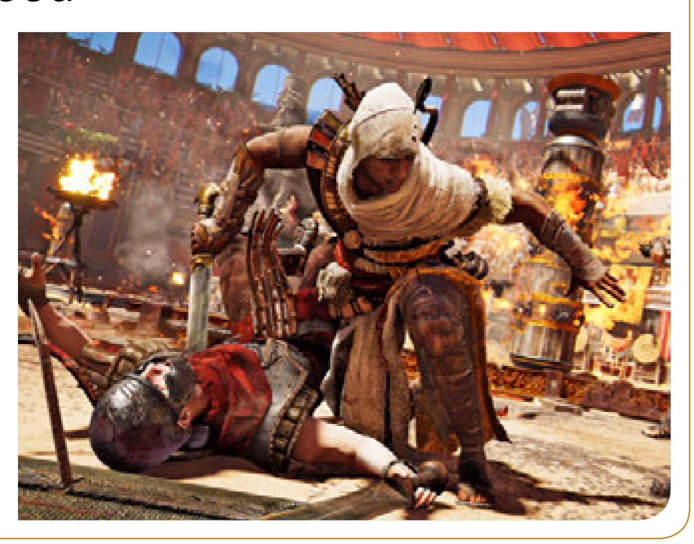
Mein Höhepunkt 2017:
Mit dem Rock Hard Festival endlich mal wieder drei Tage Livemusik mitgenommen. Oh und endlich den Fischer losgeworden!

Mein Spiel des Jahres:
Horizon: Zero Dawn. Sorry, PC! Knapp dahinter *South Park* und *Destiny 2*.

Wünscht sich für 2018:
Dass *God of War* und *The Last of Us: Part 2* so gut werden wie ich es hoffe. Dass *WoW: Battle for Azeroth* sein Pulver nicht zu schnell verschießt. Dass es endlich handfeste Infos zu *Cyberpunk 2077* gibt.

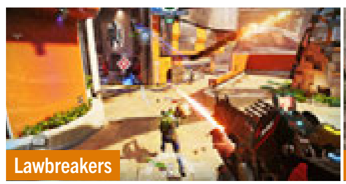
Wiedererstarkt: *Assassin's Creed*

Pausen sind wichtig! Aus dem Hamsterrad der jährlichen Veröffentlichungen musste *Assassin's Creed* zuletzt ausbrechen, um eine Übersättigung der Zielgruppe zu verhindern. Die Verkaufszahlen des letzten Teils, *Assassin's Creed: Syndicate*, entsprachen nicht den Erwartungen des Publishers, so entschied man sich, den Release von *Origins* um ein Jahr zu verschieben. Das Plus auf dem Zeitkonto nutzte das Studio Ubisoft Montreal, um Mechaniken wie etwa das Kampfsystem vollkommen zu überarbeiten – alle Modelle verfügen nun über unterschiedliche Trefferzonen! Außerdem erhalten simple RPG-Elemente in die Serie Einzug, dazu kommen Kämpfe in Arenen (inklusive Bossfights) sowie die allseits beliebten, ebenfalls überarbeiteten Schiffsschlachten. Noch nicht verfügbar, jedoch für die nahe Zukunft geplant, ist ein Extramodus mit dem Namen „Discovery Tour", also „Entdeckungsreise", bei dem Spieler die Welt komplett frei, ohne Kämpfe und ohne Quests, erkunden und an Touren teilnehmen, die mehr zur Geschichte, Kultur und Gesellschaft des ptolemäischen Ägypten verraten. Kritiker und Spielergemeinde waren angetan: Im Vergleich zu *Syndicate*, das auf dem PC international bei einer Durchschnittswertung von gerade einmal 74 % steht, konnte sich *Origins* um satte sieben Prozent auf 81 % verbessern.

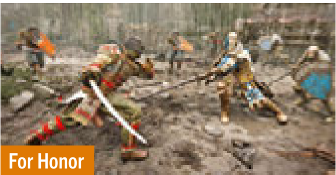


Kurze Lebenserwartung

Der Markt für kompetitive Multiplayer-Spiele ist hart umkämpft. Spätestens seit *Overwatch* haben es neue Konkurrenten schwer, sich durchzusetzen. Das haben in diesem Jahr auch *Lawbreakers* und *For Honor* zu spüren bekommen. Der rasante Shooter von Boss Key Productions verzeichnete nur zwei Monate nach Release kaum noch aktive Spieler und auch die Mittelalterprügelei von Ubisoft musste einen Spielerschwund von 95 Prozent hinnehmen.



Lawbreakers



For Honor

Bioware am Tiefpunkt

Schon länger bemängeln Spieler, dass Bioware nicht mehr das Studio sei, das uns einst mit Rollenspielperlen wie *Baldur's Gate* und *Knights of the Old Republic* verwöhnt hat. Mit dem viel kritisierten *Mass Effect: Andromeda* scheinen die Kanadier in diesem Jahr ihren vorläufigen Tiefpunkt erreicht zu haben. Ein Wertungsschnitt von gerade einmal 72 Punkten auf Metacritic bedeutet das schlechteste Ergebnis in der Geschichte des Studios. Als Folge wurden schon wenige Monate nach Release die Niederlassung in Montreal geschlossen und der weitere Support für das Spiel eingestellt.

Echtzeitstrategie lebt

Totgesagte leben länger: Während das RTS-Genre seinen Höhepunkt schon vor rund 15 Jahren erlebte, konnte man sich als Hobbygeneral über die letzten zwölf Monate nicht wirklich beklagen. Vor allem der Umstand, dass Microsoft den PC als Spieleplattform wiederentdeckt hat, bescherte uns zum einen das aufwendig produzierte und von uns als gut befundene Echtzeitstrategiespiel *Halo Wars 2* und zum anderen eine der größten PC-exklusiven Ankündigungen für das Jahr 2018. Die Redmonder wollen nämlich mit *Age of Empires* eine der wohl bekanntesten Echtzeitstrategiereihen der Videospielgeschichte wiederbeleben. Neben Microsoft haben auch andere Publisher das RTS-Genre 2017 gut bedient. Darunter zum Beispiel Blizzard Entertainment mit dem exzellenten Remaster von *Starcraft* und Relic Entertainment mit dem langerwarteten *Warhammer 40.000: Dawn of War 3*. Ebenso haben deutsche Hersteller interessante Echtzeitstrategietitel auf den Markt gebracht, zum Beispiel *Sudden Strike 4* und *Spellforce 3*.





Felix Schütz

Mein Höhepunkt 2017:
Beruflich: Die Rückkehr von *Metroid*. Privat: Jeder Tag mit meinem Sohn.
Mein Spiel des Jahres:
Hollow Knight. Allerdings muss ich sowohl *Zelda: Breath of the Wild* sowie *Horizon: Zero Dawn* noch in Ruhe nachholen!
Wünscht sich für 2018:
Dass der Rechtsruck in Europa endlich aufhört. Ansonsten wie immer: Tolle 2D-Metroidvanias. Ein neues *Fallout* oder ein Remake von *Fallout 1* mit gutem Interface. Und natürlich *Psychonauts 2*, versteht sich von selbst.



Peter Bathge

Mein Höhepunkt 2017:
Horizon: Zero Dawn auf der extra dafür gekauften PS4 Pro durchspielen – ohne den üblichen Zeitdruck beim Testen, ganz privat.
Mein Spiel des Jahres:
Assassin's Creed: Origins, aber nur aus Mangel an Alternativen. Dieses Jahr fehlte mir am PC das eine, alles definierende Erlebnis.
Wünscht sich für 2018:
Dass *Pillars of Eternity 2* und *The Banner Saga 3* ihre grandiosen Rollenspielvorgänger noch übertrumpfen. Bisher sieht's gut aus!

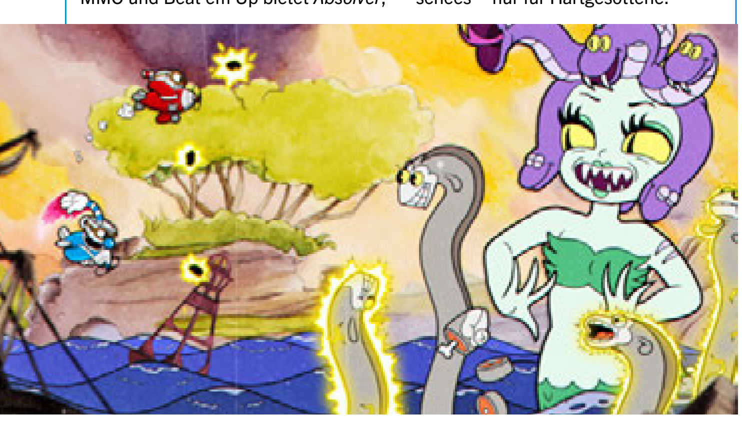


Matti Sandqvist

Mein Höhepunkt 2017:
Der Besuch bei Ubisoft Montreal, bei dem mir die Chefentwickler von *Assassin's Creed: Origins* ihr Konzept vorgestellt haben.
Mein Spiel des Jahres:
Assassin's Creed: Origins. Ich bin wirklich erstaunt, wie gut die Entwickler ihre Pläne umgesetzt haben und wie sehr der Reboot der Reihe geholfen hat.
Wünscht sich für 2018:
Wie Felix, dass der Rechtsruck in Europa aufhört.

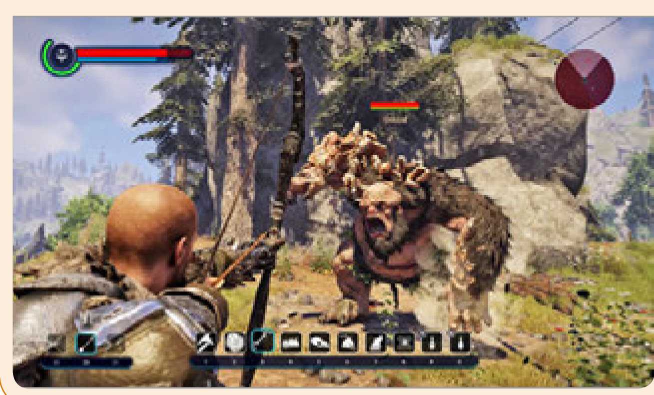
Die Indie-Highlights 2017

Cuphead ließ lange auf sich warten, badet aber seit Release in Lob und Auszeichnungen. Den Fokus auf die Erzählung statt auf die Spielmechanik legen *Last Day of June*, *What Remains of Edith Finch*, *Night in the Woods* und *Tacoma* (von Fullbright, den Schöpfern von *Gone Home*). Team Cherry gelang mit *Hollow Knight* ein bezauberndes Metroidvania mit bittersüßer Hintergrundstory und handgezeichneter Grafik. Die Roguelike-Nische bedient *Flinthook*, eine einzigartige Mischung aus MMO und Beat'em Up bietet *Absolver*, *Nidhogg 2* punktet mit aberwitzigen Schwertduellen in Retrooptik. Graue Zellen werden beim Puzzler *Opus Magnum* strapaziert, wer es niedlich mag, stürzt sich in das bonbonfarbene Abenteuer *Slime Rancher*. Das Cyberpunk-Adventure *Observer* hingegen zeichnet das bedrückende Bild einer nicht allzu fernen Zukunft. In keinerlei Schublade passt das Adventure *The Sexy Brutale* und der wilde Sport-RPG-Mix *Pyre*, *Doki Doki Literature Club!* spielt mit gängigen Visual-Novel-Klischees – nur für Hartgesottene!



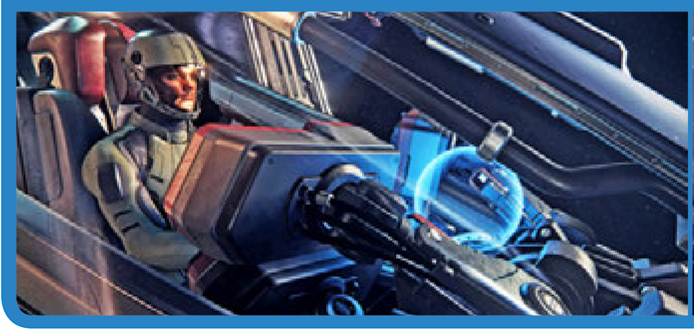
Deutsche Rollenspielkost

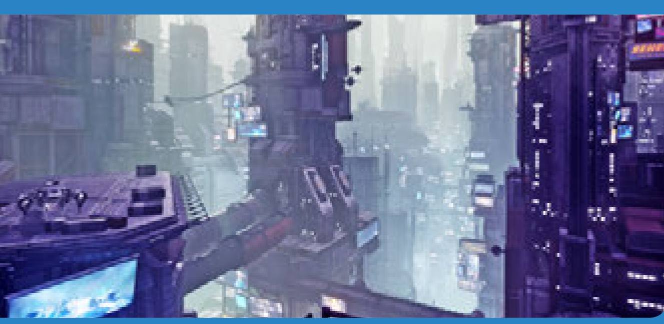
Rollenspiel-Fans bekamen in diesem Jahr auch Einiges aus deutscher Produktion geboten. Die Entwickler von Deck 13 versuchten im Mai mit *The Surge* an ihren Erfolg mit *Lords of the Fallen* anzuknüpfen. Diesmal versetzten sie das Action-Rollenspiel im Stil von *Dark Souls* jedoch in eine futuristische Welt. Tester Felix konnte dem Titel dann auch dank des motivierenden Craftingsystems mehr abgewinnen als dem geistigen Vorgänger. Auf einen Szenariowechsel in die Zukunft setzten auch die Entwickler von Piranha Bytes. Nach der *Gothic*- und *Risen*-Reihe sollte mit *Elex* ein neues Rollenspielkapitel aus dem Essener Studio beginnen. Wieder schufen die Macher eine vielfältige Welt, in der es jede Menge zu entdecken gibt. Sowohl *The Surge* als auch *Elex* konnten bei uns ganz gute Wertungen einheimsen. Etwas schwieriger gestaltete sich da der Test des RPG-Strategie-Mixes *Spellforce 3*. Besonders die Kampagne plagten zunächst unschöne Bugs. Ob wir doch noch zu einem Ergebnis gekommen sind, lest ihr ab Seite 46.

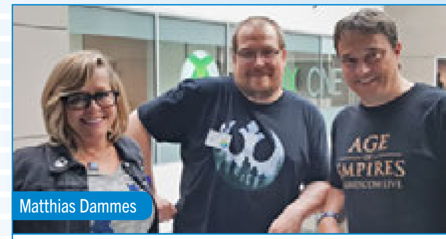


Die Unendliche Geschichte: *Star Citizen* 2017

Seit 2013 in Arbeit und immer noch kein Ende in Sicht: Mit der Weltraumsimulation *Star Citizen* hat Branchenurgestein Chris Roberts wahrlich Großes vor. Doch die wenigsten damaligen Unterstützer der Crowdfunding-Kampagne haben wohl tatsächlich damit gerechnet, dass der *Wing Commander*-Schöpfer mehr als fünf Jahre an dem kolossalen Projekt arbeiten lässt. Im Jahr 2017 gab es wieder viele interessante Neuigkeiten zu *Star Citizen*, aber einen genauen Release-Termin bleiben die Entwickler uns weiterhin schuldig. Immerhin hat Cloud Imperium Games bekannt gegeben, dass nach dem Start der Alpha 3.0 die Updates nun in einem Vierteljahrsrhytmus regelmäßig zu festen Terminen erscheinen sollen. Damit möchte man Phasen langer Funkstille unterbinden. Wie die Pläne sonst für die nächsten zwölf Monate aussehen? Vermutlich wird die Einzelspielerkampagne namens *Squadron 42* nach einer Verschiebung Ende des Jahres erscheinen. Alles andere befindet sich – wie es eben im Weltraum so ist – in der Schwebe.





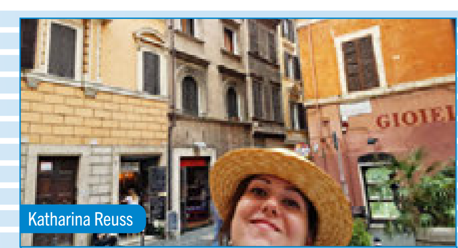


Matthias Dammes

Mein Höhepunkt 2017:
Der Besuch im Microsoft-Hauptquartier in Redmond, wo ich mit der Neuauflage von *Age of Empires* in meine Kindheit zurückkehren konnte.

Mein Spiel des Jahres:
Durch Bonuspunkte als neue Marke hat *Horizon: Zero Dawn* auf der PS4 für mich hier knapp die Nase vorn vor *Divinity: Original Sin 2*.

Wünscht sich für 2018:
Das ich nicht so enttäuscht werde wie dieses Jahr mit *Mass Effect: Andromeda* und *Star Wars: Battlefront 2*.

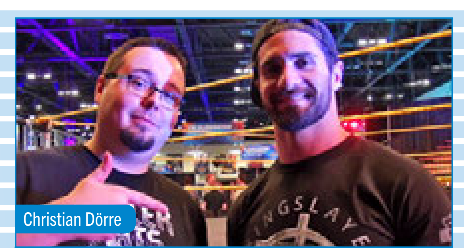


Katharina Reuss

Mein Höhepunkt 2017:
Dass *Star Citizen* erschienen ist und es sich tatsächlich nicht um Abzocke handelt … hahaha, Moment! Dann nehme ich stattdessen die Urlaube und Reisen der letzten 12 Monate.

Mein Spiel des Jahres:
Bei mir sind's zwei: *Hollow Knight* und *Super Mario Odyssey*.

Wünscht sich für 2018:
Resilienz und gutes Wetter im September. Ein paar ordentliche Spiele wären natürlich auch nicht schlecht. Überrascht mich!



Christian Dörre

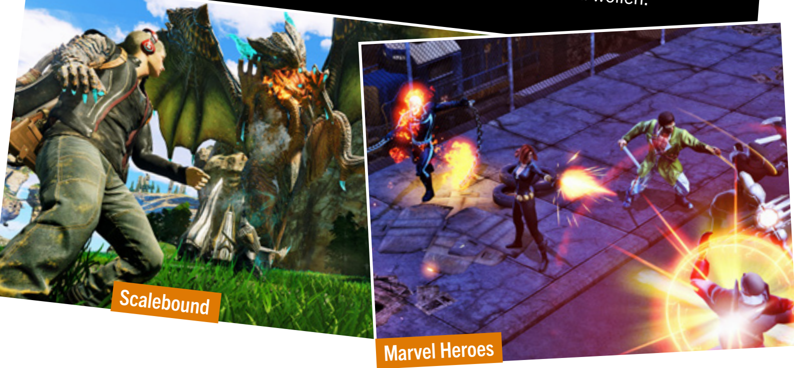
Mein Höhepunkt 2017:
Ganz klar meine Reise zu Wrestlemania 33 in Orlando. Ein fantastisches Erlebnis! Der Trip nach Tokio war allerdings auch nicht schlecht.

Mein Spiel des Jahres:
Hellblade: Senua's Sacrifice ganz knapp vor *Horizon: Zero Dawn* (PS4). Beide Spiele erzählen eine tolle, bewegende Geschichte.

Wünscht sich für 2018:
Viele weitere interessante Reisen, ein neues *Devil May Cry* im Stile von Teil 3 und weiterhin viel Erfolg mit dem Headlock-Podcast.

Ruhet in Frieden

Wir haben dich kaum gekannt, *Scalebound*. Im Januar 2017 verkündete Microsoft, man werde das Action-Spiel aus dem Hause Platinum Games (*Bayonetta*) auf Eis legen. Abschied nehmen müssen Spieler zudem von einer Reihe Online-Games, die entweder dieses Jahr die letzte Ruhe fanden oder denen Anfang 2018 der Saft abgedreht wird, darunter *Marvel Heroes*, *Master X Master* und *Anno Online*. Der sechste Teil des Ein-Mann-Horrorprojekts *Five Nights at Freddy's* wurde gar eingestellt, ohne offiziell angekündigt worden zu sein: Entwickler Cawthon gab bekannt, sich lieber einer neuen Marke widmen zu wollen.


Scalebound
Marvel Heroes

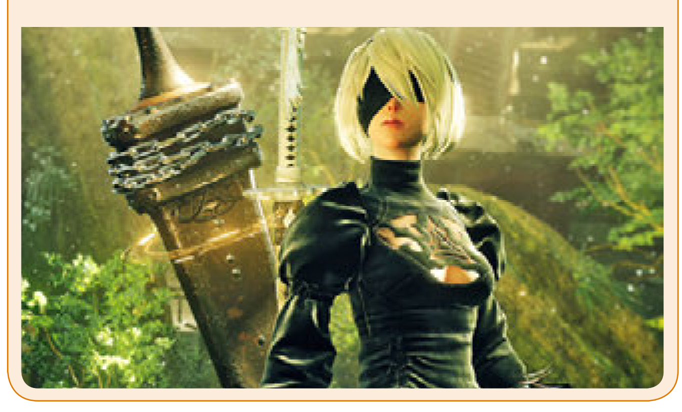
Unsere Lieblingsausgabe



Die Abstimmung in der Redaktion über das schönste Cover des Jahres war dieses Jahr sehr eng. Mit einer Stimme Vorsprung hat sich schließlich die Septemberausgabe mit *Assassin's Creed: Origins* durchgesetzt. In der ausführlichen Titelstory berichtet Matti erstmals von den spannenden Abenteuern im alten Ägypten. Außerdem konnte Stefan für diese Ausgabe *Mittelerde: Schatten des Krieges* anspielen, während Felix sich in *Wolfenstein 2: The New Colossus* ausgetobt hat. Bei den Tests standen unter anderem Highlights wie *XCOM 2: War of the Chosen* und *Hellblade: Senua's Sacrifice* auf dem Programm. Abgerundet wurde das Angebot in diesem Monat mit *The Whispered World* und *In Between* als Vollversionen.

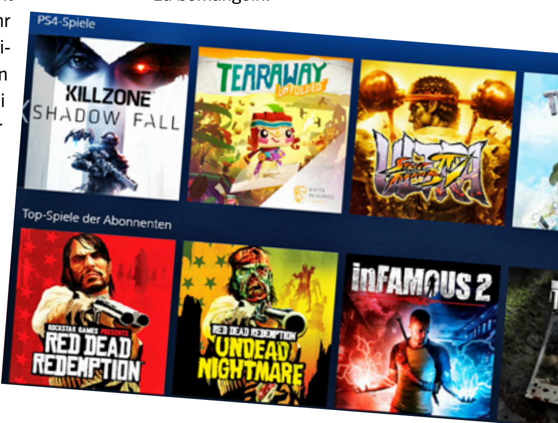
Asiawochen auf dem PC

2017 war ein gutes Jahr für Freunde japanischer Spiele. Zwar kamen *Bayonetta*, *Nioh* und *Vanquish* im Vergleich zum Konsolen-Release erst spät auf den PC, das minderte die Freude asienaffiner Kundschaft aber kaum. Platinum Games lieferte außerdem den in Zusammenarbeit mit Director Yoko Taro (*Nier Replicant*, *Nier Gestalt*) entstandenen Geheimtipp *Nier Automata* über Steam an die PC-Kundschaft aus. Eher Nischentitel, aber ebenfalls aus dem JRPG-Genre nicht wegzudenken, sind die Rollenspiele *Tales of Berseria*, *Dragon Quest Heroes 2*, *Toukiden 2*, *World of Final Fantasy* und *Sword Art Online: Hollow Realization*, die ebenfalls auf Steam erschienen. Liebhaber von Fanservice kamen nicht um *Senran Kagura Estival Versus* und *Nights of Azure 2: Bride of the New Moon* herum. 2018 erwarten euch unter anderem die Hochkaräter *Ni no Kuni 2* und *Final Fantasy XV*.



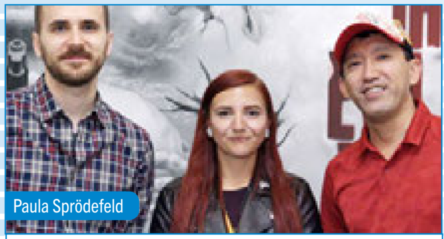
Playstation-Hits am PC

Megahits wie *The Last of Us*, die *Uncharted*-Reihe oder *Heavy Rain* blieben reinen PC-Spielern lange Zeit verwährt. Das hat sich in diesem Jahr geändert. Zwar werden diese Spiele auch weiterhin nicht für den Rechner portiert, aber immerhin hat Sony seinen Streaming-Dienst PS Now endlich auch in Deutschland gestartet. Eine stetig wachsende Bibliothek von inzwischen mehr als 400 PS3- und PS4-Spielen wird dabei auf Servern in emulierten Konsolen zum Stream bereitgestellt. Über einen Client auf eurem PC könnt ihr auf diese Spiele zugreifen. Alle Berechnungen des Spiels finden dabei auf dem Server statt. Ihr benötigt nur eine starke Internetleitung, um eine Kompression des Bildes und Eingabeverzögerungen zu vermeiden. Außerdem benötigt ihr ein Gamepad, da die Spiele nicht extra angepasst werden und somit auch keine Maus-Tastatur-Steuerung unterstützen. Um auf die Spielebibliothek zugreifen zu können, müsst ihr ein Abo für PS Now abschließen. Dies kostet derzeit 16,99 Euro im Monat. Das Abo kann jederzeit gekündigt werden. Ob sich das Streaming von Spielen in dieser Form durchsetzen wird, ist noch nicht abzusehen. Dazu sollte auf jeden Fall noch an der Qualität gearbeitet werden. Vor allem die verwaschene Darstellung durch die Stream-Kompression ist zu bemängeln.




Lukas Schmid

Mein Höhepunkt 2017:
Die E3 war wieder sehr nett. Ansonsten viele Events in London, die dafür sorgten, dass ich die Stadt inzwischen schon echt gut kenne.
Mein Spiel des Jahres:
Recht eindeutig *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. War aber auch sehr von *Assassin's Creed: Origins* angetan. Oh, *Hellblade* ist auch toll!
Wünscht sich für 2018:
Erst einmal, dass das Jahr ruhiger und im privaten Bereich angenehmer wird als 2017. Außerdem einen neuen, guten Stammdönerladen.


Paula Sprödefeld

Mein Höhepunkt 2017:
Natürlich, dass ich mein Volontariat hier antreten durfte!
Mein Spiel des Jahres:
Hellblade: Senua's Sacrifice – endlich einmal ein mutiges Spiel unter dem ganzen Einheitsbrei! Danke dafür!
Wünscht sich für 2018:
Dass Kojima uns endlich mal verrät, was zum Geier *Death Stranding* eigentlich werden soll. Spiel, Film, Theaterstück mit Norman Reedus als merkwürdige Version von Hamlet? Wer weiß das schon …


Matthias Hartmann

Mein Höhepunkt 2017:
Die E3 und die Gamescom. Zwei Varianten des Gaming-Wahnsinns: einmal online und einmal im echten Leben. Beeindruckend.
Mein Spiel des Jahres:
Horizon: Zero Dawn – genauso überraschend wie gut und der Grund weshalb ich als angestammter PC-Zocker Stunden vor der PS4 verbracht habe.
Wünscht sich für 2018:
Mal wieder einen richtig guten Echtzeitstrategietitel!

SPIELE UND TERMINE

Die wichtigsten Spiele der kommenden Monate und ihre Veröffentlichungstermine (Änderungen vorbehalten)

Legende: ▶ Terminänderung ▶ Neuankündigung ▶ Vorschau in dieser Ausgabe EARLY ACCESS Als Alpha- oder Beta-Version erhältlich

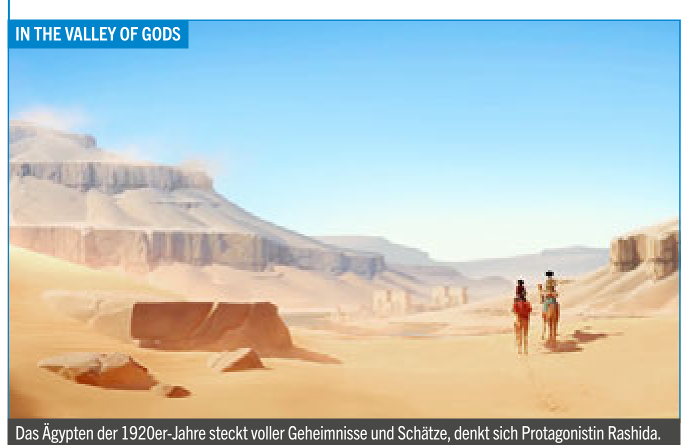
	Spiel	Genre	Entwickler	Publisher	Termin
	Age of Empires: Definitive Edition	Strategie	Forgotten Empires	Microsoft Studios	Frühjahr 2018
▶	Agony	Adventure	Mad Mind Studio	Mad Mind Studio	30. März 2018
Seite 12	Anno 1800	Strategie	Blue Byte Studio GmbH	Ubisoft	4. Quartal 2018
	Anthem	Action	Bioware	Electronic Arts	4. Quartal 2018
	Aquanox: Deep Descent	Action	Digital Arrow	THQ Nordic	1. Quartal 2018
▶	Attack on Titan 2	Action	Koei Tecmo	Koei Tecmo	20. März 2018
▶	A Way Out	Adventure	Hazelight	Electronic Arts	23. März 2018
	Battletech	Rundentaktik	Harebrained Schemes	Paradox Interactive	2018
	Beyond Good & Evil 2	Action-Adventure	Ubisoft Montpellier	Ubisoft	Nicht bekannt
	Biomutant	Action-Rollenspiel	Experiment 101	THQ Nordic	2018
Seite 60	Black Mirror (Reboot)	Adventure	King Art Games	THQ Nordic	28. November 2017
	Bloodstained: Ritual of the Night	Action-Adventure	Artplay Inc.	505 Games	März 2018
▶	Call of Cthulhu	Rollenspiel	Cyanide	Focus Home Interactive	1. Quartal 2018
NEU	Civilization 6: Rise and Fall (Erweiterung)	Strategie	Firaxis Games	2K Games	8. Februar 2018
	Conan Exiles EARLY ACCESS	Survival-Action	Funcom	Funcom	März 2018
	Crackdown 3	Action	Reagent Games	Microsoft Studios	1. Quartal 2018
	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt	CD Projekt	Nicht bekannt
	Darksiders 3	Action-Adventure	Gunfire Games	THQ Nordic	2018
▶	Dauntless	Online-Action-Rollenspiel	Phoenix Labs	Phoenix Labs	2018
▶	DayZ EARLY ACCESS	Survival-Action	Bohemia Interactive	Bohemia Interactive	2018
▶	Destiny 2: Curse of Osiris (Erweiterung)	Ego-Shooter	Bungie	Activision	5. Dezember 2017
NEU	Devil May Cry HD Collection	Action	Capcom	Capcom	13. März 2018
	Die Gilde 3 EARLY ACCESS	Wirtschaftssimulation	Golem Labs	THQ Nordic	2. Quartal 2018
Seite 68	Die Säulen der Erde: Wer den Wind sät (Buch 2)	Interactive Novel	Daedalic Entertainment	Daedalic Entertainment	13. Dezember 2017
	Doom VFR	Action	id Software	Bethesda Softworks	1. Dezember 2017
▶	Dynasty Warriors 9	Action	Koei Co. Ltd.	Koei Co. Ltd.	8. Februar 2018
	Escape From Tarkov	Ego-Shooter	Battlestate Games	Battlestate Games	2017
	Extinction	Action	Iron Galaxy	Maximum Games	1. Quartal 2018
NEU	Fade to Silence EARLY ACCESS	Survival-RPG	Black Forest Games	THQ Nordic	August 2018
	Fallout 4 VR	Rollenspiel	Bethesda Game Studios	Bethesda Softworks	12. Dezember 2017
▶	Fe	Adventure	Zoink	Electronic Arts	Anfang 2018
▶	Far Cry 5	Ego-Shooter	Ubisoft Montreal	Ubisoft	27. März 2018
NEU	Far Home	VR-Shooter	DevCubeStudio	DevCubeStudio	2018
	Final Fantasy VII Remake	Rollenspiel	Square Enix	Square Enix	Nicht bekannt
▶	Frostpunk	Strategie	11 bit studios	11 bit studios	1. Quartal 2018
	Ghost of a Tale EARLY ACCESS	Action-Adventure	SeithCG	SeithCG	März 2018
	Greedfall	Rollenspiel	Spiders	Focus Home Interactive	2018
NEU	GTFO	Horror-Shooter	10 Chambers Collective	10 Chambers Collective	2018
▶	Gwent: The Witcher Card Game EARLY ACCESS	Strategie	CD Projekt	CD Projekt	2018
▶	Hellbound	Action-Shooter	Saibot Studios	Saibot Studios	2018
▶	Hellpoint	Action-Rollenspiel	Cradle Games	Cradle Games	Frühjahr 2019
Seite 64	Injustice 2	Beat 'em Up	Netherrealm Studios	Warner Bros. Interactive	14. November 2017
NEU	In the Valley of Gods	Adventure	Campo Santo	Campo Santo	2019
	Jurassic World: Evolution	Aufbaustrategie	Frontiert Developments	Frontier Developments	3. Quartal 2018
Seite 26	Kingdom Come: Deliverance	Rollenspiel	Warhorse Studios	Deep Silver	13. Februar 2018
▶	Life is Strange: Before the Storm, Episode 3	Adventure	Deck Nine	Square Enix	20. Dezember 2017
	Lost Sphear	Rollenspiel	Tokyo RPG Factory	Square Enix	23. Januar 2018
	Mechwarrior 5: Mercenaries	Action	Piranha Games	Piranha Games	2018

FADE TO SILENCE

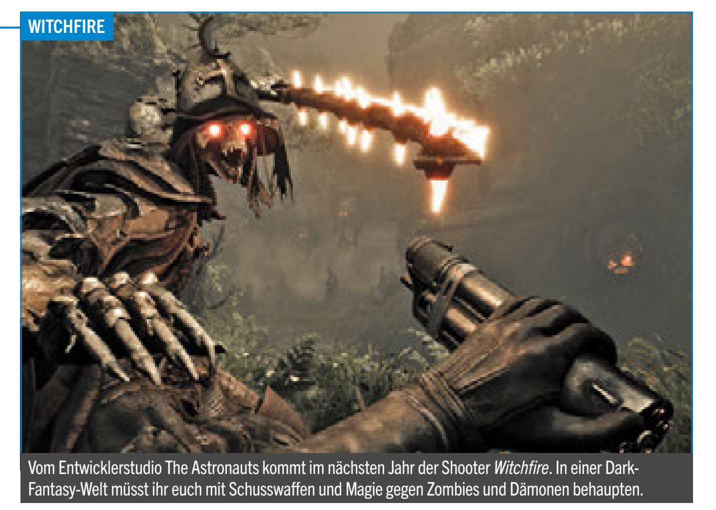


In einer postapokalyptischen Eishölle schlüpft ihr in die Rolle von Ash und müsst auf der Suche nach überlebenswichtigen Rohstoffen gegen furchterregende Monster antreten und den Naturgewalten trotzen.

IN THE VALLEY OF GODS



Das Ägypten der 1920er-Jahre steckt voller Geheimnisse und Schätze, denkt sich Protagonistin Rashida. Die Macher von *Firewatch* wollen dem neuen Setting ebenso viel Leben verleihen wie dem bestehenden.



WITCHFIRE

Vom Entwicklerstudio The Astronauts kommt im nächsten Jahr der Shooter *Witchfire*. In einer Dark-Fantasy-Welt müsst ihr euch mit Schusswaffen und Magie gegen Zombies und Dämonen behaupten.



SHADOWS DIE TWICE

From Software hat ein neues Spiel geteasert. Welches genau, das wollten uns die Entwickler aber nicht verraten. Das Internet spekuliert fleißig: *Bloodborne 2* oder ein neuer Teil der *Tenchu*-Reihe. Was denkt ihr?

	SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	PUBLISHER	RELEASE
NEU	Mega Man 11	2D-Plattformer	Capcom	Capcom	Ende 2018
NEU	Mega Man X Collection	2D-Plattformer	Capcom	Capcom	Sommer 2018
	Metal Gear Survive	Mehrspieler-Action	Konami	Konami	22. Februar 2018
	Metro: Exodus	Ego-Shooter	4A-Games	Deep Silver	Herbst 2018
	Mount & Blade 2: Bannerlord	Rollenspiel	Taleworlds Entertainment	Taleworlds Entertainment	2017
	Monster Hunter: World	Rollenspiel	Capcom	Capcom	1. Quartal 2018
	Ni no Kuni 2: Revenant Kingdom	Rollenspiel	Level-5	Bandai Namco	23. März 2018
	Okami HD	Action-Adventure	Clover Studio	Capcom	12. Dezember 2017
	Ori and the Will of the Wisps	2D-Plattformer	Moon Studios	Microsoft Studios	Nicht bekannt
Seite 70	Outcast: Second Contact	Action-Adventure	Appeal	Bigben Interactive	14. November 2017
	Overkill's The Walking Dead	Action	Overkill Software	Skybound	2018
	Past Cure	Action	Phantom 8 Studios	Phantom 8 Studios	2. Februar 2018
Seite 30	Phantom Doctrine	Action	CreativeForge Games	Good Shepherd Entertainment	2018
	Phoenix Point	Strategie	Snapshot Games	Snapshot Games	4. Quartal 2018
	Pillars of Eternity 2: Deadfire	Rollenspiel	Obsidian Entertainment	Nicht bekannt	März 2018
	Pizza Connection 3	Wirtschaftssimulation	Gentlymad	Assemble Entertainment	14. März 2018
	Playerunknown's Battlegrounds EARLY ACCESS	Mehrspieler-Action	Bluehole	Bluehole	4. Quartal 2017
	Praey for the Gods	Action-Adventure	No Matter Studios	No Matter Studios	2018
	Psychonauts 2	Action-Adventure	Double Fine	Starbreeze Studios	2018
	Quake Champions EARLY ACCESS	Mehrspieler-Shooter	id Software	Bethesda	2018
	Railway Empire	Strategie	Gaming Minds	Kalypso Media	26. Januar 2018
	Scorn	Action-Adventure	Ebb Software	Ebb Software	2018
	Secret of Mana Remake	Rollenspiel	Square Enix	Square Enix	15. Februar 2018
	Sea of Thieves	Mehrspieler-Action	Rare	Microsoft Studios	20. März 2018
Seite 52	Seven: The Days Long Gone	Action-Rollenspiel	Fool's Theory	IMGN.PRO	1. Dezember 2017
NEU	Shadows Die Twice (Arbeitstitel)	Action	From Software	From Software	Nicht bekannt
	Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues EARLY ACCESS	Rollenspiel	Portalarium	Portalarium	2018
	Skull and Bones	Action-Strategie	Ubisoft Singapore	Ubisoft	3. Quartal 2018
NEU	Soul Calibur 6	Beat 'em Up	Bandai Namco Project Soul	Bandai Namco	2018
Seite 48	Spellforce 3	Echtzeitstrategie/Rollenspiel	Grimlore Games	THQ Nordic	7. Dezember 2017
	Star Citizen EARLY ACCESS	Weltraum-Simulation	Cloud Imperium Games	Cloud Imperium Games	Nicht bekannt
	Star Wars: Battlefront 2	Ego-Shooter	Dice	Electronic Arts	17. November 2017
	State of Decay 2	Action	Undead Labs	Microsoft Studios	1. Quartal 2018
	State of Mind	Adventure	Daedalic Entertainment	Daedalic Entertainment	1. Quartal 2018
	Surviving Mars	Aufbaustrategie	Haemimont Games	Paradox Interactive	2018
	System Shock	Action-Rollenspiel	Night Dive Studios	Night Dive Studios	2. Quartal 2018
	The Bard's Tale 4	Rollenspiel	Inxile Entertainment	Inxile Entertainment	2018
	The Crew 2	Rennspiel	Ubisoft Reflections	Ubisoft	Sommer 2018
	The Last Night	Adventure	Odd Tales	Raw Fury Games	2018
	Tiny Metal	Rundenstrategie	Area 34	Area 34	21. Dezember 2017
Seite 34	Total War: Arena	Echtzeit-Strategie	Creative Assembly	Sega	2018
	Total War Saga: Thrones of Britannia	Strategie	Creative Assembly	Sega	2018
Seite 56	Transroad: USA	Strategie	Deck 13	Astragon Software	9. November 2017
	Tropico 6	Aufbaustrategie	Limbic Entertainment	Kalypso Media	2018
NEU	Trüberbrook	Adventure	bildundtonfabrik	Headup Games	Herbst 2018
	Valnir Rok EARLY ACCESS	Online-Rollenspiel	Encurio	Encurio	2018
	Vampyr	Action-Rollenspiel	Dontnod Entertainment	Focus Home Interactive	1. Quartal 2018
	Warhammer 40.000: Inquisitor – Martyr EARLY ACCESS	Action-Rollenspiel	Neocore Games	Neocore Games	2018
	We Happy Few EARLY ACCESS	Action-Adventure	Compulsion Games	Gearbox Publishing	13. April 2018
	Wild West Online EARLY ACCESS	Online-Multiplayer	612 Games	612 Games	Dezember 2017
NEU	Witchfire	Shooter	The Astronauts	The Astronauts	Nicht bekannt
	World of Warcraft: Battle for Azeroth (Add-on)	Online-Rollenspiel	Blizzard Entertainment	Activision Blizzard	2018
NEU	World War Z	Action	Saber Interactive	Paramount Pictures	Nicht bekannt



Spellforce 3 vermixt Echtzeit-Strategie und Rollenspiel in gekonnter Weise. Leider müssen die Käufer erst mal als unfreiwillige Beta-Tester ran.

Spellforce 3

Genre: Echtzeit-Strategie/Rollenspiel
Entwickler: Grimlore Games
Publisher: THQ Nordic
Erscheinungsdatum: 7. Dezember 2017
Preis: ca. € 50,-
USK: ab 12 Jahren

Mit Schwert, Magie und jeder Menge Bugs schlittert *Spellforce 3* ins Weihnachtsgeschäft. Einziger Hoffnungsschimmer: die vielen Patches der Entwickler.

Von: Felix Schütz

Neues Team, altes Konzept: Für *Spellforce 3* zeichnen erstmals nicht die Markenschöpfer Phenomic verantwortlich, sondern das Münchner Studio Grimlore Games. Damit tritt das bislang unbekannte Team in gewaltige Fußstapfen, immerhin hat die *Spellforce*-Reihe eine große Fangemeinde! Und die bekommt mit dem dritten Teil wieder einiges geboten, nämlich ein umfangreiches Fantasy-Epos mit abwechslungsreichen Levels, in denen ihr einerseits eine Rollenspielparty à la *Baldur's Gate* kontrolliert und Quests erledigt, aber auch groß angelegte Echtzeit-Strategie-Missionen bestreiten müsst, in denen ihr eine Basis hochzimmert und Armeen in die Schlacht schickt.

Bugs ruinieren den Spielspaß

Also alles in Butter? Leider nein. Denn je länger wir spielen, desto klarer wird: *Spellforce 3* wurde ganz bewusst unfertig unters Volk gebracht, um möglichst noch zum Weihnachtsgeschäft zu erscheinen. Schon die Testversion, die wir eine Woche vor Release erhielten, war ein technisches Desaster: Es wimmelte nur so von falsch verknüpften Dialogen, fehlerhaftem NPC-Verhalten und kaputten Quests, die den Spielfortschritt zum Erliegen brachten! Publisher THQ Nordic versprach uns allerdings, die gröbsten Fehler bis zur Veröffentlichung zu beseitigen, weshalb wir beschlossen, mit der Bewertung des Spiels abzuwarten und stattdessen ab Release noch mal von vorne zu beginnen – immerhin soll die Verkaufsfassung deutlich runder laufen. Doch die nächste Enttäuschung folgte prompt: Gleich nach Release klagten mehr und mehr Spieler über störende Quest-Bugs und Fehler, die das Durchspielen unmöglich machten.

Das Spiel reift beim Kunden

Immerhin ein Hoffnungsschimmer: Bereits wenige Stunden nach Release erschienen zwei Patches, vier Tage später waren es bereits insgesamt zehn! Jedes Update besserte Questbugs aus und beseitigte Fehler aller Art. Zwar ist das Spiel damit noch weit davon entfernt, bugfrei zu sein, doch eines ist zumindest klar: Die Entwickler kümmern sich! Allerdings sorgten der vergeigte Release und die vielen Patches auch dafür, dass wir *Spellforce 3* bis zum Redaktionsschluss nicht ganz durchspielen konnten – und das wollen wir, um eine endgültige Wertung zu vergeben. Deshalb findet ihr unter diesem Test nur eine Wertungseinschätzung nach rund 20 Stunden Spielzeit.

Dichte Story auch für Neueinsteiger

Lässt man den Ärger über die mangelhafte Qualitätskontrolle mal außer Acht, zeigt sich: Unter all den Fehlern von *Spellforce 3* steckt ein überraschend gutes Spiel! Noch dazu ist es ideal für Neueinsteiger, denn die ordentlich geschriebene Geschichte setzt chronologisch vor dem ersten Serienteil ein. In *Spellforce 3* spielt ihr den tragischen Helden Tahar (wahlweise männlich oder weiblich), der sich als abtrünniger Soldat der Krone gezwungen sieht, einen Geheimauftrag zu erledigen: Ihr sollt die Ursache des Blutbrands ergründen, eine Seuche, die Menschen, Orks und Elfen gleichermaßen heimsucht. Auf eurem Weg schart ihr Verbündete um euch, aus denen ihr vor jeder Mission eine vierköpfige Party zusammenstellt. Zu eurem Team stoßen orkische Magier, zwergische Kämpfer, eine zwielichtige Diebin und so weiter – das Angebot ist nicht originell, doch immerhin sind die Charaktere sauber geschrieben und melden sich unterwegs oft zu Wort, davon profitiert die Atmosphäre stark!

Wie in den Vorgängern besucht eure Party eine Vielzahl großer Levels, die ihr diesmal aber nur aus der Draufsicht erkundet: Die optionale Verfolgerkamera der früheren *Spellforce*-Spiele ist leider passé und selbst in Dialogen und Cutscenes wird nicht mehr an die Charaktere herangezoomt – wie schade! Am Grundprinzip ändert sich trotzdem nix: Manche Maps sind reine Rollenspielzonen, andere sind auf das Strategie-Gameplay ausgelegt und manche vermischen die Spielelemente geschickt miteinander. Genau dieser Mix macht den Reiz von *Spellforce* aus – und er funktioniert wieder gut.

Die Mischung macht's!

Natürlich darf man kein ausgewachsenes Rollenspiel à la in *Divinity: Original Sin 2* erwarten, doch als „RPG light" macht *Spellforce 3* eine hübsche Figur. Ihr scheucht eure Party per Mausklick von einem Questmarker zum nächsten oder erkundet die Levels auf eigene Faust, sammelt Schätze, bekämpft Monster, trefft interessante Charaktere und führt ausufernde Dialoge, die voll vertont sind. Schön: Oft habt ihr die Möglichkeit, dem Gesprächspartner zusätzliche Infos zu entlocken, und hin und wie-

Beim Basisbau platzieren wir nur unsere Gebäude, die Arbeiter erledigen dann vollautomatisch den Rest.

der gibt's sogar kleine Entscheidungen, die sich auf den Questverlauf auswirken. Allerdings habt ihr keine Möglichkeit, euch einer Gilde anzuschließen oder Gesprächspartner mithilfe von speziellen Skills oder Attributen zu beeinflussen – so tief geht die Rollenspielmechanik dann doch nicht.

Auch das Loot-System ist eher zweckmäßig als wirklich motivierend: Wir dürfen zwar jeden Helden mit verschiedenen Schwertern, Äxten, Bögen, Zauberstäben und anderem Zeug ausrüsten, doch der Großteil von dem, was wir in Schatztruhen oder bei besiegten Feinden finden, ist ziemlich nutzlos. Meist verstopft der Kram einfach nur das Inventar – zusammen mit den vielen Quest-Items, die nicht automatisch entfernt werden. Schwacher Trost: Das konnten die Vorgänger auch nicht wirklich besser. Und zumindest können wir den gesammelten Plunder zu Geld machen.

Rollenspiel light

Mit gesammelter Erfahrung steigen die Helden im Level auf und dürfen dann Punkte auf Basisattribute und kleine Talentbäume verteilen. Sonderlich tiefgängig ist das System allerdings nicht, da jeder Held nur drei Slots für aktive Zauber, Fertigkeiten und Auren besitzt. Zwar darf man mehrere Skillsets zusammenstellen und jederzeit durchschalten, doch im Eifer des Gefechts ist das schlicht unpraktisch. Zumindest im Einzelspielermodus hätten wir uns darum mehr Slots für Fertigkeiten gewünscht!

Dafür spielen sich die Kämpfe dank des Click&Fight-Systems, das im Vergleich zu den Vorgängern stark abgeändert wurde, recht komfortabel: Per Tastendruck verlangsamen oder pausieren wir das Geschehen und blenden über Helden oder Gegnern ein Ringmenü voll kleinteiliger Symbole ein. Darin wählen wir dann die passende Aktion aus – beim Verbündeten etwa einen Heilzauber, beim Gegner dafür einen Eisregen, einen Feuerball oder ein paar Zombie-Diener, die an unserer Seite kämpfen.

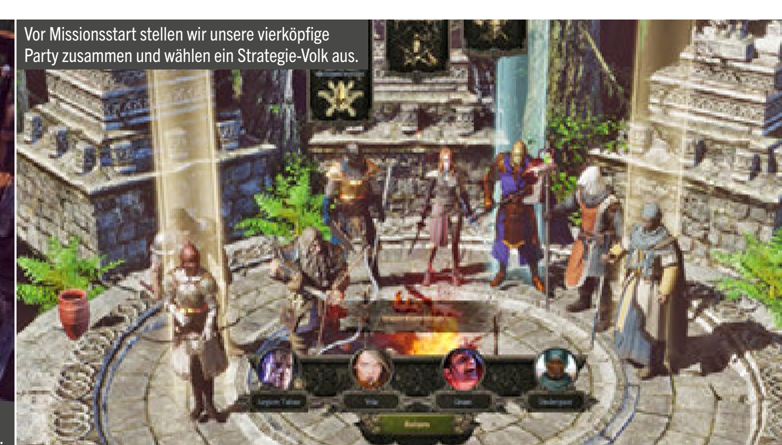
Ernster Stil und gute Sprecher

Ungewohnt: Die Tonart ist im Vergleich zu früheren *Spellforce*-Teilen deutlich rauer und ernster, in Dialogen wird auch mal saftig geflucht. Zum Glück sind die deutschen Sprecher überwiegend gut gewählt und versuchen, dem ernsteren Stil Rechnung zu tragen! Zwar klingen die Orks wie brave Buchhalter und oft hätten wir uns abwechslungsreichere Einheitenkommentare gewünscht, doch das Gesamtergebnis ist trotzdem stimmungsvoll und gut. Mit einer Ausnahme: In den Ladebildschirmen ist Mario Hassert als Erzähler zu hören, den Nintendo-Fans aus *Professor Layton* kennen dürften – seine langen, überbetonten Passagen passen nicht zur Atmosphäre des Spiels.

Die Musikuntermalung geht dafür in Ordnung, sie überrascht hier und da sogar mit kraftvollen orchestralen Parts, kommt aber nie an die wuchtigen Melodien des zweiten Serienteils heran. Störend: Besonders in Kämpfen wiederholt sich



Die ausufernden Dialoge sind überwiegend gut geschrieben und stimmungsvoll vertont.



Vor Missionsstart stellen wir unsere vierköpfige Party zusammen und wählen ein Strategie-Volk aus.



So übersichtlich wie hier geht's leider selten zu: Die Levelgeometrie verdeckt oft unsere Einheiten und Helden.

die Musik zu oft, dann haben wir sie auch schon mal leiser gedreht, weil sie uns auf die Nerven ging.

Grafisch tolle Mittelalter-Fantasy

In unseren 20 Spielstunden waren die Levels zwar längst nicht so abwechslungsreich wie seinerzeit die von *Spellforce 2*, doch dafür überzeugten die weitläufigen Karten mit ihrem bildschönen Design: Ihr seid unter anderem in stimmungsvollen Wäldern, Wüsten, Kerkern, Höhlen, Farmländern, Dschungeln und prachtvollen mittelalterlichen Festungen unterwegs, die Grimlore mit viel Liebe zum Detail gestaltet hat. Stilistisch entfernt sich *Spellforce 3* damit allerdings stark von seinen Vorgängern: Die comichafte, sattbunte Optik von *Spellforce 2* ist einem realistischeren Look gewichen mit glaubhafteren Größenverhältnissen und erdiger Farbgebung. Eine stimmungsvolle Beleuchtung, detaillierte Vegetation, saubere Texturen und überzeugende Architektur runden den neuen Stil ab. Besonders der Besuch in der Stadt Immerlicht hat uns umgehauen: Hier glaubt man fast, man blicke auf eine Siedlung aus *The Witcher 3* herab, so hübsch sind die Häuser, Gassen und Häfen geraten! Überall tummeln sich NPCs, die auf den Straßen für Leben sorgen, Möwen ziehen über den Dächern ihre Kreise, dazu gibt's eine stimmungsvolle Geräuschkulisse, die wohliges Mittelalterflair verbreitet. Klasse!

Abwechslungsreiche Quests

Auf jeder Karte gibt's unterschiedliche Aufgaben, die meisten davon dürften Genre-Kenner wenig überraschen. Mal sollen wir in einem Elfenwald die Ursache einer rätselhaften Erkrankung untersuchen. Dann müssen wir uns in einer Wüste mit Soldaten oder Dunkelelfen verbünden, um eine Untotenbastion zu belagern. Zwischendurch gilt es, die geheimnisvolle Stadt der Former zu erkunden, eine Art Hightech-Fantasy-Burg, die uns später noch als Stützpunkt dienen wird und in der wir unsere Partymitglieder genauer kennenlernen. Und im späteren Spielverlauf müssen wir mittels Dialogentscheidung einen tragischen Familienkonflikt lösen – wie gut, dass die Autoren auch mit unbequemen Themen umgehen können! Immer wieder gibt's auch ein paar nette Quests am Wegesrand, beispielsweise treffen wir einen Golem, dem die Seele eines Kindes innewohnt – und müssen danach eine folgenschwere Entscheidung treffen. Das alles wird zwar recht trocken in Spielgrafik präsentiert, bleibt aber dank der gelungenen Dialoge trotzdem im Gedächtnis.

Für manche Quests muss man auch in alte Gebiete zurückkehren, dazu gibt's eine simple Übersichtskarte, die deutlich hübscher ausfällt als im Vorgängerspiel. Und weil die meisten Levels ordentlich weitläufig sind und unsere Party leider immer noch keine Reittiere nutzen darf (ein ewiges Problem der *Spellforce*-Serie!), sind mehrere Teleportersteine auf jeder Map verteilt, mit denen man die langen Laufwege zumindest ein bisschen abkürzen kann.

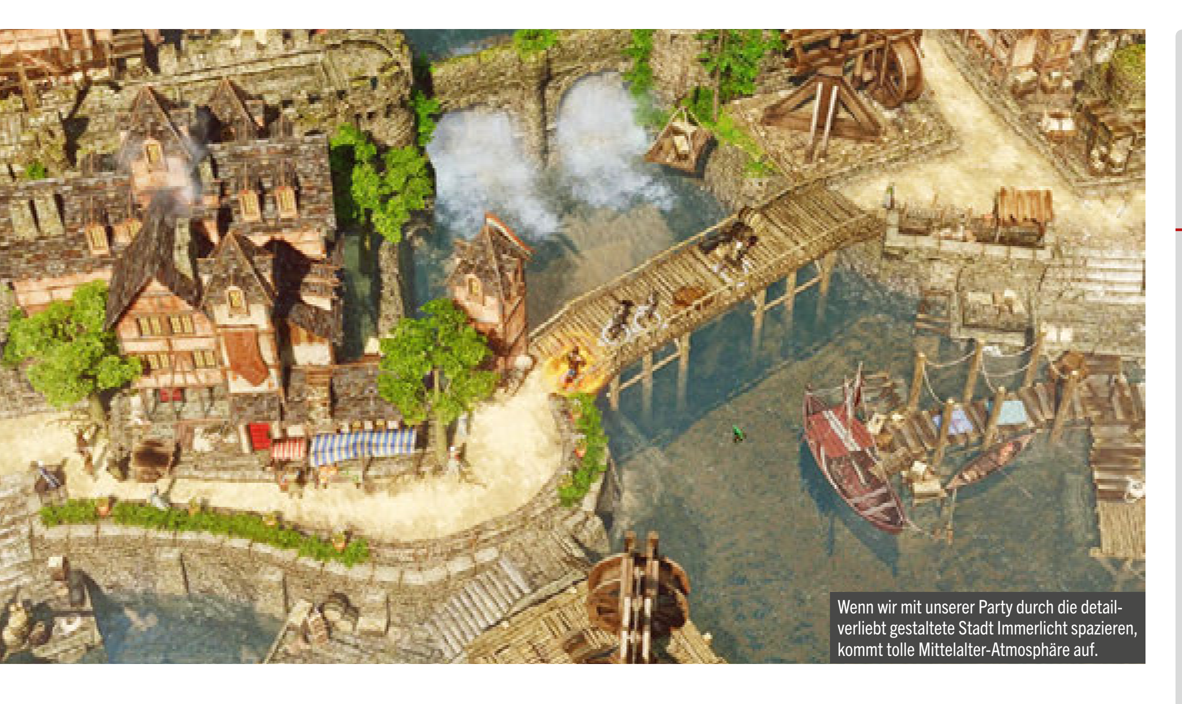
Echtzeit-Strategie mit drei Völkern

Auf vielen Maps sind es aber nicht unsere Helden, sondern unsere Armeen, die den Sieg bringen. Dazu wechselt das Spiel fließend in einen klassischen Echtzeit-Strategie-Modus. Wir kommandieren darin wahlweise Menschen, Orks oder Elfen – welche Fraktion zum Einsatz kommt, bestimmen wir vor dem Start einiger Missionen selbst. Die drei Fraktionen unterscheiden sich zwar in Details, etwa bei den Rohstoffkosten, der Kampfstärke oder der Baufolge, doch im Prinzip spielen sich Orks, Menschen und Elfen sehr ähnlich: Alle Völker nutzen jeweils zwei Nah- und Fernkämpfer sowie zwei Reitereinheiten. Erst in späteren Levels werden auch Elite-Einheiten verfügbar, die etwas mehr Abwechslung in die chaotischen Kämpfe bringen. Formationsbefehle sollten hier eigentlich für Ordnung sorgen, fallen aber arg fummelig und unzuverlässig aus – taktisches Vorgehen ist da kaum möglich, es läuft deshalb auf Massenschlachten raus.

Anders als die Vorgänger

Die wichtigste Neuerung im Strategie-Part betrifft alle Völker: Sämtliche Arbeitereinheiten dürfen wir nicht mehr direkt kontrollieren, sie werden nun vom Spiel gesteuert! Wir geben also nur noch vor, an welcher Stelle wir Holzfällerhütten, Bauernhöfe, Kasernen, Schmieden, Steinbrüche und andere Gebäude errichten wollen, mit denen wir Rohstoffe und Nahrung sammeln und Krieger ausbilden. Unsere Arbeiter zuckeln dann von selbst los und erledigen den Rest. Das sorgt für weniger Kontrolle, nimmt uns aber viel Mikromanagement ab, das dafür an anderer Stelle gefragt ist: Damit ein Gebäude funktioniert, muss es mit Handwerkern bemannt werden – wie viele unserer kostbaren Arbeiter wir dafür abstellen, bestimmen wir selbst. Dazu blenden wir per Tastendruck eine hässliche, aber zumindest nützliche Übersicht ein, die uns die Mannstärken in Gebäuden plus alle umliegenden Ressorcen anzeigt.

Die zweite wichtigste Neuerung: Jede Strategiemission ist in Sektoren unterteilt, die wir einnehmen müssen, um die Rohstoffe in dem Bereich zu sichern und das Einheitenlimit zu erhören. Dazu nehmen unsere Helden zunächst einen Basispunkt ein und errichten dort ein provisorisches Lager, das wir dann zum Vorposten ausbauen. Weil die KI aber nicht untätig ist und ebenfalls versucht, sich möglichst schnell über die Karte auszubreiten, entsteht dadurch eine hektische Dynamik, die uns an *Schlacht um Mittelerde* oder den Klassiker *Z* erinnert – gemütliches Einigeln ist nicht empfehlenswert!


Wenn wir mit unserer Party durch die detailverliebt gestaltete Stadt Immerlicht spazieren, kommt tolle Mittelalter-Atmosphäre auf.

MEINE MEINUNG
Felix Schütz



„Ein gutes Spiel, das aber erst beim Kunden reifen muss."

Der Release von *Spellforce 3* war eine Bauchlandung: Hier wurde ein unfertiges Produkt unters Volk gebracht und die Käufer sollen es nun ausbaden. Doch sollte man *Spellforce 3* deshalb abschreiben? Nein, denn Grimlore Games patcht fleißig! Und die Updates zeigen Wirkung, immer mehr unlösbare Quests lassen sich nun abschließen und man erkennt: Unter den Bugs steckt ein stimmungsvolles Spiel. Zum Prädikat „großartig" reicht es allerdings nicht, besonders der trockene Strategie-Part und die miserable Übersicht nagen an der Wertung. Prima gefallen mir dafür die wunderschönen Maps, die ordentliche Story und die abwechlungsreichen, sauber vertonten Quests – da übertrifft *Spellforce 3* sogar seine Vorgänger. Wenn das Spiel weiter gesundgepatcht wird und ich beim Durchspielen keine gravierenden Bugs mehr erlebe, dann – und nur dann! – hat sich das Spiel eine gute Wertung verdient. Der bittere Nachgeschmack über den vergeigten Release wird THQ Nordic aber noch lange nachhängen.

Taktische Tücken

Sobald wir genügend Rohstoffe gesammelt haben, beginnen wir damit, unsere Armeen aufzustellen. Dabei ist Eile geboten, denn die Gegner-KI rückt schnell mit größeren Verbänden an! Verteidigungstürme fallen schwach aus, also sind wir auf unsere Helden und Truppenmassen angewiesen. Mit denen versuchen wir, unsere Außenposten zu schützen und den Gegner nach und nach zurückzudrängen. Allerdings sorgen zu hohe Baukosten und ein undurchsichtiges Schere-Stein-Papier-Balancing dafür, dass wir in schon auf dem zweiten von vier Schwierigkeitsgraden zu oft ins Schwitzen geraten und sich manche Missionen schlichtweg zu lange hinziehen. Immerhin: Hier hat ein Patch bereits Erleichterung verschafft und den Schwierigkeitsgrad spürbar abgeschwächt.

Spielerisch fallen die Kämpfe dagegen sehr schlicht aus, denn abgesehen von unseren vier Helden haben die restlichen Einheiten keinerlei Spezialfähigkeiten, die wir von Hand auslösen müssten. Dadurch begnügen wir uns mit stinknormalen Angriffsbefehlen und ziehen unsere Truppen im Notfall einfach zurück – ein simpler Trick, den die Gegner-KI übrigens ebenfalls beherrscht.

Mangelhafte Übersicht

Bugs sind nicht das einzige Problem von *Spellforce 3*, auch die Übersicht sorgt für Ärger: Durch den realistischen Grafikstil und die detailreichen Levels ist es vor allem im Kampf schwer, die eigenen Truppen von Gegnern zu unterscheiden! *Warcraft 3* oder *Spellforce 2* setzten auch deshalb auf einen comichaften Look, um das Spielgeschehen „lesbarer" für den Spieler zu machen, damit er wichtige Gameplay-Elemente klar vom Rest der Spielgrafik trennen kann. *Spellforce 3* geht dagegen einen anderen Weg, da müsst ihr auch mal eine Mission bei Nacht spielen, in der ihr graue Orks auf braunem Untergrund in dunklen Wäldern bekämpft – ohne klare Anzeigehilfen geht das nicht gut. Ein Grund für die mangelnde Übersicht sind die stattlichen Bäume und dekorativen Säulen und Felsen, in Innenlevels auch die hohen Wände – sie alle werden nämlich nicht ausgeblendet, sobald sie unsere Party verdecken. Darum muss man ständig die Kamera drehen, um die Helden nicht aus den Augen zu verlieren, was vor allem in Dungeons zur Geduldsprobe wird. Auch die Minimap ist keine Hilfe, die Einheiten sind darauf kaum zu erkennen, Schnellreisepunkte werden nicht vernünftig eingezeichnet und wenn man die Gebäude auf der Karte nicht ausblendet, ist sie in Strategie-Missionen nahezu nutzlos. Nicht weniger blöd: Verborgene Schätze sind nur durch ein kleines goldenes Leuchten auszumachen, das aber ebenfalls von der Levelgeometrie verdeckt wird – wir müssen die Umgebung darum immer wieder umständlich absuchen.

Neben der Kampagne bietet *Spellforce 3* auch einen vollwertigen Multiplayer-Part und sogar die Möglichkeit, die Story im Koop-Modus mit bis zu zwei Mitspielern zu erleben. Auf unserer Website pcgames.de findet ihr unsere Multiplayereinschätzung mitsamt finaler Wertung! ❑

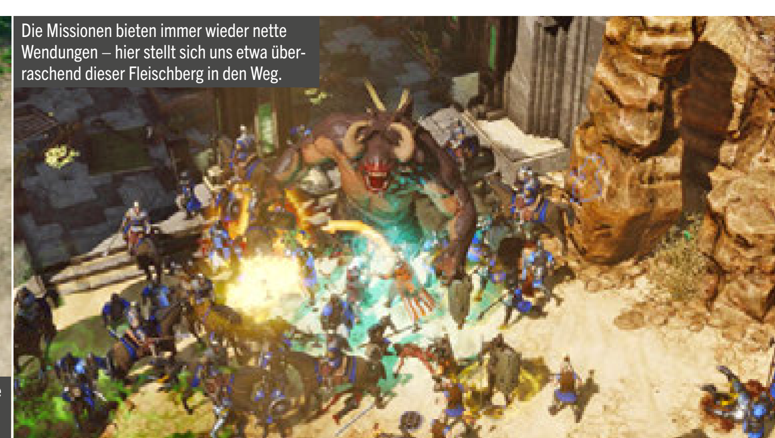
PRO UND CONTRA

- + Guter Mix aus RPG und Strategie
- + Dichte Story mit vielen Dialogen
- + Schicke Levels mit toller Architektur
- + Abwechslungsreiche Quests
- + Umfangreiche Kampagne
- + Gelegentlich kleine Entscheidungen
- + Schön texturiert und ausgeleuchtet
- + Story auch im Koop-Modus spielbar
- − Viele Bugs, vor allem bei Quests
- − Mäßige Übersicht
- − Trockene Charakterentwicklung
- − Überwiegend langweilige Einheiten
- − Einige zähe Strategie-Missionen
- − Keine Verfolgerperspektive mehr
- − Viel nutzloes Zeug im Inventar
- − Musik und Kommentare der Einheiten und Helden wiederholen sich oft

WERTUNGSTENDENZ




Nach jedem Levelup bauen wir Attribute und Fähigkeiten der Helden aus. Das ist schnell erledigt, motiviert aber nicht.


Die Missionen bieten immer wieder nette Wendungen – hier stellt sich uns etwa überraschend dieser Fleischberg in den Weg.

Die Welt von *Seven: The Days Long Gone* ist in einer hübschen Cel-Shading-Optik gestaltet.

Genre: Action-RPG/Stealth
Entwickler: Fool's Theory/IMGN.PRO
Publisher: IMGN.PRO
Erscheinungsdatum: 1. Dezember 2017
Preis: € 26,99
USK: ab 16 Jahren

Seven: The Days Long Gone

Von: Paula Sprödefeld

Seven wagt den Mix aus Stealth-Spiel und Action-RPG, schafft aber die Ausführung nicht ganz wie erhofft.

Die Entwickler von Fool's Theory und IMGN.PRO haben sich zusammengeschlossen, um ein Action-Rollenspiel zu entwickeln, das den Hauptfokus auf Raubzüge und das Schleichen legt. Dabei herausgekommen ist *Seven: The Days Long Gone,* das mit seiner Cel-Shading-Optik und der isometrischen Perspektive glänzt. Seit dem 1. Dezember 2017 ist das Spiel des Teams, das teilweise aus Ex-*Witcher*-Machern besteht, für PC erhältlich. Ob es das Versprochene auch erfüllen kann, klären wir in unserem Test.

Krieg der Welten

Am Anfang war ein Krieg, ein Krieg zwischen Menschen und Dämonen. *Seven: The Days Long Gone* spielt also in einer postapokalyptischen Welt. Eure Figur hört auf den Namen Teriel und ist ein Ausgestoßener, ein Dieb. Zu Beginn geht einer seiner Raubzüge schief und ihr findet euch mit Teriel auf einem Gefangenentransport Richtung Peh wieder. Das ist die Gefängnisinsel des Vetrall-Imperiums, der Welt in der *Seven* spielt. Aber nicht nur das ist erwähnenswert: Teriel hat einen Mitreisenden, den Dämon Artanak, der ab jetzt in seinem Kopf wohnt. Die beiden sind sich meist nicht einig, was immer wieder lustig mitanzuhören ist, vor allem, da die englische Vertonung absolut gut gelungen ist.

Ihr landet also auf der Gefangeneninsel, die in sieben Visa-Zonen aufgeteilt ist. Artanak will, dass ihr die bösen Machenschaften des selbsternannten Herrschers Drugun aufdeckt. Dieser ist auf der



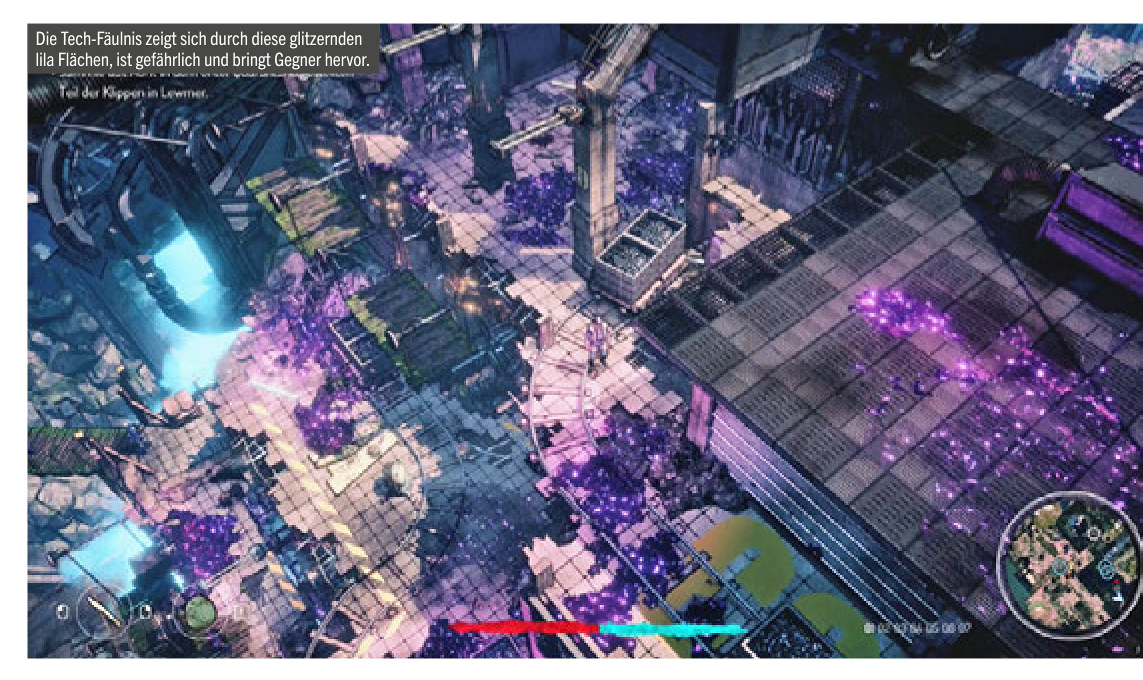
Die Map von Peh ist furchtbar verpixelt und unübersichtlich, vor allem wenn man näher heranzoomt.



Im Ausrüstungsmenü passt ihr Rüstung und Waffen an und seht außerdem die Stats von Teriel ein.

Suche nach den sogenannten Archen, mit denen die Altvorderen (die Ältesten und Weisesten des Vetrall-Imperiums) während des Krieges die Welt verließen.

Den Rest der komplexen Story mussten wir uns allerdings in den Tutorial-Menüs selbst zusammenreimen, vor allem weil *Seven* den Spieler anfangs mit einer solchen Flut an Lore-Infos konfrontiert, dass man schnell den Überblick verliert. Daher hier noch die wichtigsten Eckdaten zur Story: Herrscher Drugun gebietet über zwei Organisationen, die Technomagier und die Biomanten. Erstere sind Soldaten und Polizei in Peh, Letztere eine seltsame Mischung aus Priestern und Heilern. Außerdem gibt es da noch die Letargia, eine Eliteorganisation, die für Drugun nach den Archen und Artefakten sucht. Ihr verfolgt einen Freund Artanaks, der Mitglied dieser Organisation ist und anscheinend eine wichtige Entdeckung gemacht hat.


Die Tech-Fäulnis zeigt sich durch diese glitzernden lila Flächen, ist gefährlich und bringt Gegner hervor.

Stealth trifft auf Action

Obwohl die isometrische Perspektive in *Seven: The Days Long Gone* vor allem an die *Diablo*-Reihe erinnert, hat das Stealth-Spiel sonst nichts mit dem Hack & Slay gemeinsam. Ihr habt eine Fast-Open-World, die ihr frei begehen könnt. Lediglich bei den Grenzen der sieben Visa-Zonen solltet ihr auf die Wachen Acht geben, wenn ihr keine Visums-Pille habt. Diese braucht ihr eigentlich, um die Zonen gefahrenfrei zu betreten, aber als Dieb könnt ihr euch natürlich auch so in die Zonen schleichen.

Das erlaubt vor allem das vertikale Leveldesign. Ihr könnt eigentlich auf alles hinaufklettern, über Dächer laufen und eure eigenen Wege finden. Durch die gewählte Perspektive ist es aber oft schwierig einzuschätzen, wie hoch oben sich Teriel befindet, und das führt bei einem Sprung schnell auch mal zum Tod des Helden. Ob er nämlich bei einem Sprung draufgeht oder ihn durch lässiges Abrollen überlebt, wirkt im Spiel recht willkürlich.

Durch den Sinnesmodus, den ihr mit Artanaks Hilfe verwenden könnt, ist es aber möglich, eure Wege vorab auszukundschaften, allerdings auch nur in einem bestimmten Radius. Das kann schon mal nerven, wenn ihr entweder immer wieder stehen bleiben müsst, um zu sehen, wann Gegner auftauchen, oder drauflos lauft und überrascht werdet.

Da *Seven* auf Stealth ausgelegt ist, solltet ihr es nämlich vermeiden, Gegner offen zu konfrontieren. Mehr als zweien gegenüberzutreten ist eigentlich ein sofortiges Todesurteil. Leider hilft der Stealth-Kill, den ihr ausführen könnt, auch nicht immer. Manchmal habt ihr Glück und ihr tötet den Gegner sofort, meist wird ihm aber nicht seine gesamte Lebensenergie abgenommen und er ruft seine Kumpanen. Dann könnt ihr nur noch weglaufen.

Aber keine Sorge, nach ein paar Metern verliert die KI merkwürdigerweise einfach das Interesse an euch und vergisst euch komplett. Ein wenig sinnfrei in einem Stealth-Spiel, aber wer beschwert sich schon über sowas.

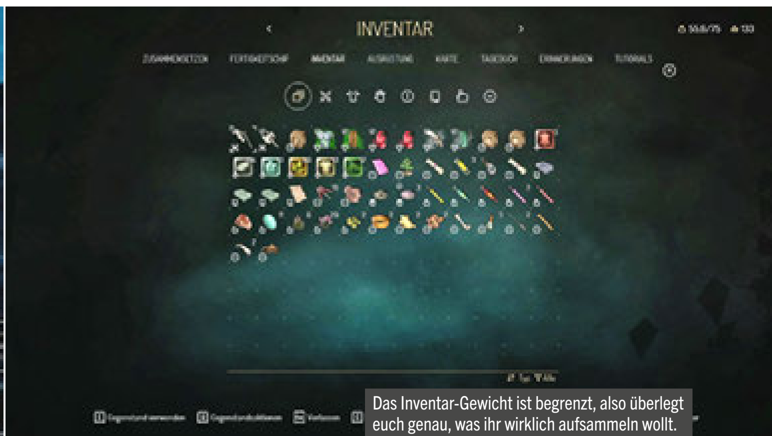
Frust-Level over 9000

Nun … wir tun es ein bisschen, denn *Seven* kann stellenweise durchaus frustrierend werden. Schon das Aufrufen der Map weckt einen kleinen Zornesfunken in uns. Das verpixelte Monstrum lässt die Insel Peh viel größer wirken als sie eigentlich ist. Wege erkennen ist aber nicht drin. So wirklich sehen, wo was liegt, könnt ihr auf der Karte nicht. Ihr könnt euch zwar benutzerdefinierte Wegpunkte setzen, die werden dann aber auf der Minimap nicht mehr angezeigt, wodurch sie vollkommen ihren Sinn verlieren. Daraus resultiert, dass ihr oft große Umwege gehen müsst, um von einem zum anderen Ort zu gelangen. Das nervt zusätzlich, weil Peh nur aus Klippen zu bestehen scheint. Wenn ein vertikales Leveldesign schon so präsent im Spiel ist, könnte das ja auch auf die Map ausgeweitet werden. Aber halt, es gibt ja noch das Schnellreise-System! Oh, schade, das muss erst mühselig freigeschaltet werden und dann sind die Wegpunkte so sinnlos gesetzt, dass ihr auch einfach laufen könnt.

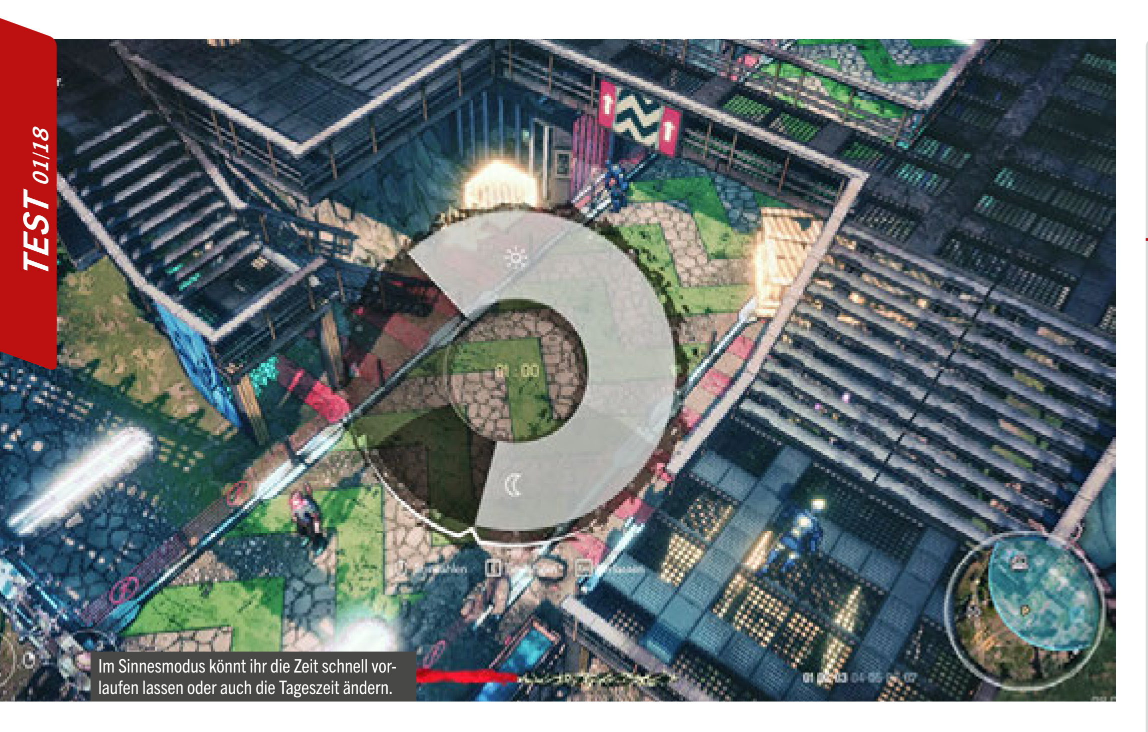
Speichert zudem am besten oft und viel, denn wie schon erwähnt ist es bei Teriel nicht immer ganz klar, ob er einen Sprung überlebt oder lieber doch nicht. Allgemein müsst ihr in *Seven* mit viel Trial and Error rechnen und Passagen immer wieder neu versuchen. Das ist aber auch teilweise der Steuerung geschuldet, die eher sperrig daherkommt, ob nun mit angeschlossenem Gamepad oder mit Maus und Tastatur. Wir haben uns trotzdem für Maus und Tastatur entschieden, weil die Menüs so einfacher zu bedienen sind.

Diese sind vollgepackt mit allerhand Kram. Inventar, Crafting, Fertigkeiten, Geschichte der Welt, Tutorials. Fangen wir mit dem Inventar


Die Welt von *Seven* ist meist hübsch, bunt und mit viel Liebe gestaltet.



Das Inventar-Gewicht ist begrenzt, also überlegt euch genau, was ihr wirklich aufsammeln wollt.


Im Sinnesmodus könnt ihr die Zeit schnell vorlaufen lassen oder auch die Tageszeit ändern.

an: Ihr könnt im Spiel im Prinzip alles stehlen und looten, euer Inventar hat aber leider eine Gewichtsbeschränkung. Also müsst ihr darauf achten, welchen Schrott ihr mitnehmt. Der ist wiederum wichtig fürs Crafting, welches ihr nur an Werkbänken betreiben könnt, meist in Städten. Ihr solltet schon vorher überlegen, welche Zutaten für was gebraucht werden. Das nervt auf Dauer, weil ihr immer wieder Zeug wegwerfen müsst. Bei Händlern verkaufen wird auch schwierig, diese scheinen nämlich nur ein paar Krümel der Währung Aurit in den Taschen zu haben. Reich werdet ihr damit nicht.

Das Fertigkeiten-System ist ähnlich sperrig. Es gibt sogenannte Chips, die in euren Schädel implantiert werden. Zu Anfang des Spiels hatten wir eine Auswahl von Chips, aber nachdem wir einen ausgewählt hatten (um erst mal zu sehen, was passiert), verschwanden die anderen und wir blieben auf unserer Entscheidung sitzen. Das Spiel erklärt euch nämlich nicht wirklich viel, vor allem nicht das Fertigkeiten-System. In der Welt müsst ihr die einzelnen Fähigkeiten finden, ihr könnt also nicht gezielt euren Helden ausbauen, sondern müsst einfach nehmen, was kommt. Seltsam bei uns war, dass wir allerhand aktive und passive Fähigkeiten fanden, diese aber nicht in unserem Menü auftauchten. Zusätzlich wird das Ganze erschwert, weil ihr sogenannten Nektar braucht, um die Fertigkeiten auszurüsten. Diesen gibt's aber nur sehr selten und es wird auch nicht angezeigt, wie viel Nektar für die einzelnen Fertigkeiten benötigt wird. Die Fragezeichen über unseren Köpfen waren entsprechend groß.

Schöne Welt, schlecht ausgeführt

Seven: The Days Long Gone hat ein interessantes Konzept. Die offene Welt und die Möglichkeit, diese so frei durch das vertikale Leveldesign zu erkunden, sind wirklich spannend. Leider wird die Freude darüber von allem ausgebremst, was in *Seven* nicht ganz optimal funktioniert. Die Map, die Steuerung, das Stealth-System (das furchtbar wichtig ist!), das Crafting und das Fertigkeiten-System: All diese Features funktionieren nicht richtig oder gar nicht und werden auch nicht genug vom Spiel erklärt. Die Ex-*Witcher*-Macher sollten es besser wissen, denn auch in *The Witcher* hat die Welt unglaublich viel zu bieten und es gibt diverse Menüs, aber es ist durchdacht. *Seven: The Days Long Gone* wirkt, als hätten es die Entwickler wie eine Weihnachtsgans mit allem, was ihrer Meinung nach zu einem Stealth-Rollenspiel gehören soll, vollgestopft. Dabei ist aber leider für jeden Bereich der Feinschliff komplett verloren gegangen. Die Systeme sind unausgegoren und im Laufe des Spiels wirkte es für uns nicht, als hätten wir unseren Charakter wirklich entwickeln können. Vielleicht können die Entwickler noch einiges durch Patches retten, das enttäuschende Stealth-System in diesem Stealth(!)-Spiel bleibt jedoch. ❑

MEINE MEINUNG

Paula Sprödefeld



„Viel Potenzial, aber leider einige grobe Schnitzer!"

Wenn ein Spiel einen schon zu Anfang absolut verwirrt, muss das nicht unbedingt etwas Schlechtes sein. Bei *Seven: The Days Long Gone* leider schon. So viele Infos in so kurzer Zeit und ich hatte überhaupt keine Ahnung, was eigentlich los ist. Der Spieler wird in diese Welt geworfen, mit Informationen und so vielen verschiedenen Menüs und Systemen beballert, da geht schnell der Überblick flöten. Dazu kommt, dass die Story um den selbsternannten Herrscher Drugun, seine Artefakte und Teriel den Meisterdieb mit Anhängsel Artanak irgendwie nicht ganz so packend ist, wie es sich die Entwickler vielleicht erhofft hatten. Das Frust-Level stieg im weiteren Spielverlauf bei mir immer mehr, aber: Wenn *Seven* einige Fehler ausbügeln würde, hätte das Spiel auf jeden Fall einen gewissen Reiz und es gäbe durchaus viel zu entdecken.

PRO UND CONTRA

- ➕ Große, offene Welt mit vielen Erkundungsmöglichkeiten
- ➕ Großartige englische Vertonung
- ➕ Viele abwechslungsreiche Nebenmissionen
- ➕ Gute und flüssige Animationen
- ➕ Verschiedene Lösungswege, um zum Ziel zu kommen
- ➖ Dumme KI
- ➖ Schnellreisepunkte sinnfrei gesetzt und nur mühselig freischaltbar
- ➖ Gewichtsbeschränkung im Inventar macht Crafting kompliziert
- ➖ Unübersichtliche Map
- ➖ Stealth-System unausgereift
- ➖ Mechaniken nicht ausreichend erklärt
- ➖ Zu viele Informationen direkt am Anfang
- ➖ Steuerung sperrig

WERTUNG 72



Manchmal geratet ihr an solche Zahlenrätsel, diese sind aber nicht besonders schwer.


Hacker-Terminals gibt es oft. Passiert das Feld, ohne die Nullen und Einsen zu berühren.

4NETPLAYERS
• Gameserver • Teamspeak-Server •



WWW.4NETPLAYERS.DE

Die Städte von *Transroad USA* sehen alle leicht unterschiedlich aus. Eines haben sie aber gemeinsam: die detailarmen Gebäudemodelle.

Genre: Wirtschaftssimulation
Entwickler: Deck 13 Hamburg
Publisher: Astragon
Erscheinungsdatum: 9. November 2017
Preis: ca. € 25,-
USK: ab 0 Jahren

Von: Matti Sandqvist

Transroad USA

Gute Wirtschaftssimulationen sind rar gesät. Ob das Aufbauen einer Spedition eine Ausnahme macht, verrät unser Test.

Filme wie *Convoy* und TV-Serien wie *Auf Achse* haben es gezeigt: Das Leben eines LKW-Fahrers kann mitunter auch ziemlich aufregend sein. Jedoch liegen die medialen Höhepunkte der Brummifahrer auch schon einige Tage zurück – die beiden genannten Titel stammen zum Beispiel aus den Siebzigern des letzten Jahrhunderts. Abseits von trashigen US-Reality-Shows wie *Ice Road Truckers* oder *Shipping Wars* hatte die Zunft der LKW-Fahrer in den letzten Jahren relativ wenige namhafte TV-Auftritte. Trotzdem lässt sich nicht leugnen, dass wir in Zeiten der globalen Marktwirtschaft und insbesondere der Internet-Versandhändler wie beispielsweise Amazon nicht mehr ohne Logistikunternehmen auskämen. Mit *Transroad USA* wollen die Jungs und Mädels von Deck 13 Hamburg uns in die Welt von Speditionen entführen. In der Kampagne übernehmen wir die Kontrolle über ein frisch gegründetes Logistikunternehmen und sollen unsere anfangs kleine LKW-Flotte aufbauen, neue Depots in den USA errichten, Kunden sowie Aufträge an Land ziehen und schlussendlich auf diese Weise reich werden. Wahlweise können wir uns aber auch für einen Sandkasten- sowie einen Questmodus entscheiden. Die Unterschiede sind hier aber für das Gameplay nur marginal. Entweder spielen wir *Transroad USA* auf ein bestimmtes Ziel hin mit zusätzlichen kleinen Quests und einigen wenigen Dialogen oder spielen ein Endlosspiel mit oder ohne Herausforderungen.



Es gibt viele unterschiedliche Trucks, die ihr euch leisten könnt. Bei den Modellen haben sich die Entwickler kaum Mühe gegeben.

Ziemlich schwer

Dass die Führung eines Logistikunternehmens keine leichte Aufgabe ist, dürfte allgemein bekannt sein. Nicht nur, dass wir uns mit unseren LKWs herumschlagen müssen, ebenso gilt es, Lieferfristen einzuhalten, Angestellte anzuheuern, Marketing-Kampagnen durchzuführen, Kunden zufriedenzustellen und dabei stets die Finanzen im Auge zu behalten.

Ihr könnt im Verfolgermodus euren LKWs bei ihren Fahrten zusehen. Die unterdurchschnittliche Grafik und vor allem die miese Performance sorgen aber dafür, dass man das lieber unterlässt.

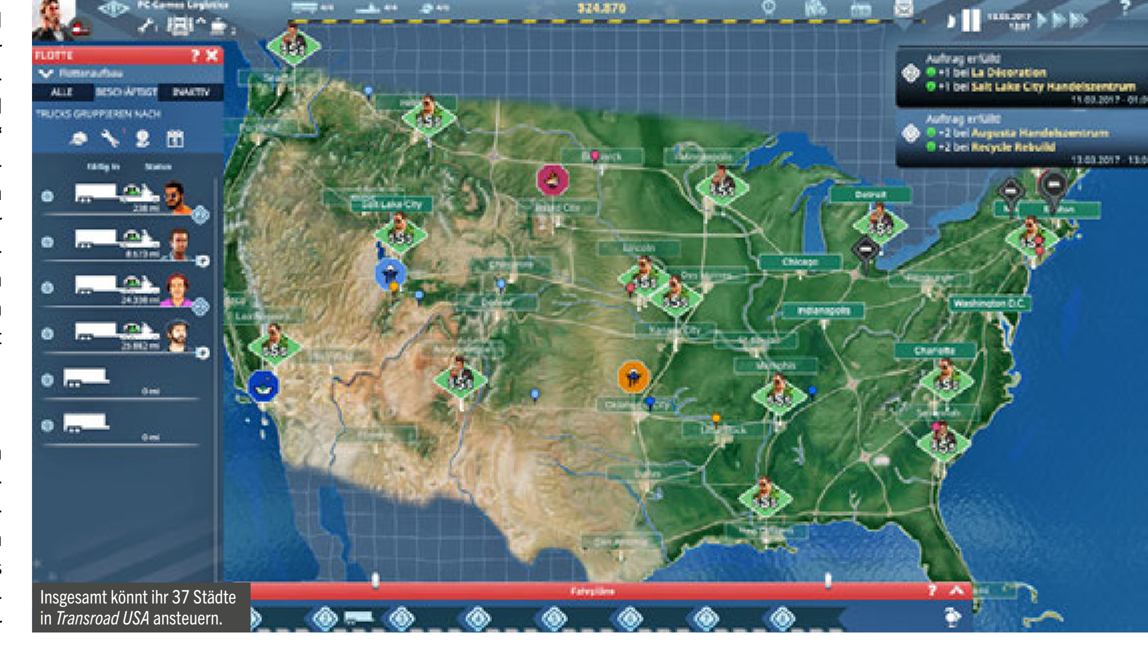
In *Transroad USA* müssen wir uns um all diese Dinge kümmern, bekommen es aber dabei obendrein mit einer wahren Flut von Bugs zu tun. Auch wenn die Entwickler die erste Verkaufsfassung nun schon einige Male nachgebessert haben, ist die Spielerfahrung schon durch die unglaublich schlechte Performance mitunter eine Zumutung. Trotz eines potenten Gaming-PCs haben wir die Erfahrung gemacht, dass das Spiel im Schnitt mit 20 Bildern in der Sekunde läuft, manchmal sogar nur mit zehn. Die Entwickler selbst empfehlen bei Ladeproblemen und Performance-Einbrüchen im Fenstermodus und als Administrator zu spielen (dafür ist ein Rechstklick auf das Desktop-Icon vonnöten, anschließend „Als Administrator ausführen" auswählen). Eine wirkliche Verbesserung konnten wir dadurch aber nicht feststellen. Vielmehr hatten wir in der aktuellsten Fassung noch mit weiteren Abstürzen zu kämpfen und zudem wurden längst nicht alle Bugs aus der Welt geschafft.

Fast unmöglich

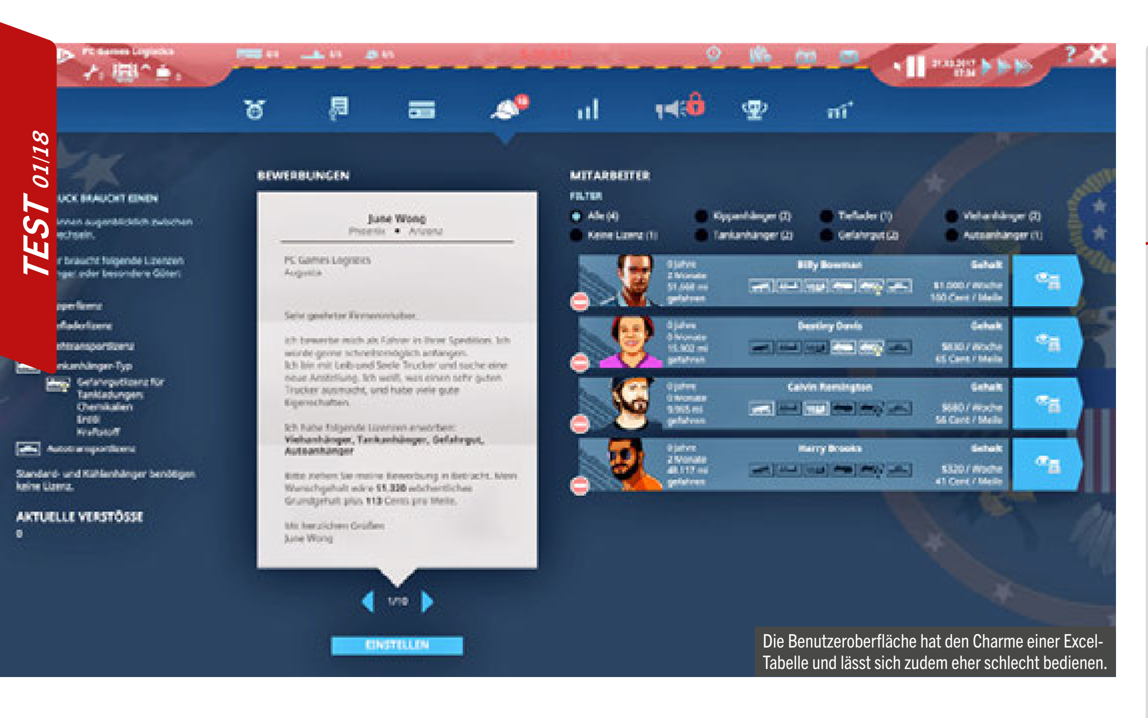
Aber gut, insgesamt kann man zum Anfang entsprechend feststellen, dass *Transroad USA* technisch noch viel Luft nach oben hat. Die Entwickler wollen uns offensichtlich eine knallharte Wirtschaftssimulation liefern, die sogar in den Händen von ausgewiesenen Genre-Experten zu einer Zitterpartie gerät. So erging es uns jedenfalls, als wir die ersten Stunden mit dem Spiel verbrachten und aufgrund der Miesen auf unserem Konto stets Insolvenz anmelden mussten. Das lag zum einen an der sehr unübersichtlichen Benutzeroberfläche, aber noch viel mehr an einem Designfehler, den wir gleich noch erläutern.

Wie erwähnt beginnen wir in der Kampagne lediglich mit einem Truck und bekommen in einem kurzem Tutorial die wichtigsten Dinge beigebracht. Um etwa Profite zu generieren, müssen wir Aufträge für unsere LKWs annehmen. Wir können eine Fülle von unterschiedlichen Waren zwischen insgesamt 37 amerikanischen Städten transportieren und bekommen je nach Ladung und Strecke eine gewisse Summe auf unser Konto überwiesen. Die Auftraggeber sind dabei beispielsweise Möbelhersteller, Restaurantketten, die Post oder auch städtische Unternehmen.

Die Transporter steuern wir aber nicht selbst, sondern weisen die Aufträge einem LKW unserer Flotte zu und schauen dann auf der Landkarte, wie die Sattelschlepper sich Richtung Ziel bewegen. Wir können auch wahlweise jederzeit in eine Verfolgerperspektive wechseln und so die altbackenen, uninspirierten und obendrein sehr ruckeligen 3D-Landschaften „genießen". Ob das aber jemand tatsächlich aus freien Stücken machen möchte, wagen wir an dieser Stelle stark zu bezweifeln.



Insgesamt könnt ihr 37 Städte in *Transroad USA* ansteuern.



Die Benutzeroberfläche hat den Charme einer Excel-Tabelle und lässt sich zudem eher schlecht bedienen.

MEINE MEINUNG

Matti Sandqvist

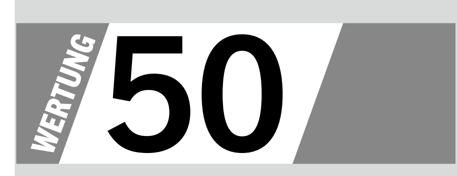


„Transroad USA ist in jeder Hinsicht enttäuschend."

Vor allem an kalten Winterabenden packt mich die Lust auf eine gute Wirtschaftssimulation. Ob sie nun im Mittelalter angesiedelt ist wie etwa *Die Gilde* oder in der Jetztzeit wie *Gamedev Tycoon* oder eben *Transroad USA*, spielt für mich am Ende nicht die entscheidende Rolle. Wichtiger ist es, dass die Spiele eine kleine Firma zu einem riesigen Unternehmen anwachsen lassen und ich so viele kleine Erfolgsmomente erlebe. Genau das passiert in *Transroad USA* aber nicht – auch dann nicht, wenn man sich mit der Materie ein wenig auskennt. Bestimmt kann man das Spiel trotz des kaputten Balancings, der schrecklichen Performance, der unübersichtlichen Benutzeroberfläche und vielen anderen Mängeln meistern und so ein gewinnbringendes Unternehmen aufbauen. Das ist aber so frustrierend, dass ich meine Freizeit lieber mit anderen Dingen verbringe und *Transroad USA* dementsprechend nicht einmal großen Genrefans guten Herzens weiterempfehlen kann.

PRO UND CONTRA

- + Lange Spielzeit
- + Viele unterschiedliche Trucks
- − Sehr repetitiver Spielablauf
- − Riesige Perfomance-Probleme
- − Bugs führen zu Sackgassen in der Kampagne
- − Gigantische Balancing-Probleme
- − Unübersichtliche und schlecht bedienbare Benutzeroberfläche
- − Grafisch unterdurchschnittlich
- − Spezialaufträge mit zu hohen Vertragsstrafen
- − Handlung der Kampagne nicht von Belang
- − Hintergrundmusik kommt von Internet-Radiosendern



Zum Scheitern verurteilt

Bei anderen Genrevertretern wäre es nach der Anfangsphase üblich, dass man mit der Zeit anfängt, kleinere Gewinne zu generieren und sich dadurch weitere LKWs leisten kann. Nicht so in *Transroad USA*: Um tatsächlich profitabel zu arbeiten, muss man sich stattdessen um etwas kümmern, was das Spiel einem nicht gleich verrät. Die Aufträge, die wir im Spiel annehmen, gelten nämlich nur in eine Richtung. Wenn wir etwa Möbel aus Boston nach Chicago transportieren, tritt unser LKW die Reise zurück leer an. Es sei denn, wir nehmen auch einen Auftrag in Chicago an, der uns wieder zurück nach Boston führt. Wir hatten mit zunehmenden Spielstunden das Gefühl, dass die Entwickler diesen Umstand nicht wirklich bedacht haben. Denn es ist schlicht und einfach unmöglich, mehr als für eine Handvoll von Fahrzeugen solche Routen zu planen. Das liegt vor allem daran, dass wir im späteren Spielverlauf fast nur Aufträge bekommen, die mehrere Fahrten in eine Richtung erfordern. Während man sich glücklich schätzt, dass man ganze 100.000 Dollar für 50 Fahrten von Washington nach Charlotte einnimmt, wird man leicht depressiv bei dem Versuch, einen Kunden zu finden, der ähnlich viele Touren von Charlotte nach Washington bestellen möchte.

Ich geb' auf!

Wir konnten in unseren rund 30 Spielstunden jedenfalls keine Möglichkeit finden, unser Unternehmen auf Dauer profitabel zu halten. Das Spiel bietet uns zwar gelegentlich auch lukrativere Einnahmequellen als die Standardfahrten an – zum Beispiel Spezialaufträge. Doch die sind stets mit so hohen Vertragsstrafen verbunden, dass man sich das lieber zweimal überlegen sollte. Falls unser LKW etwa eine Panne hat, ist das Schicksal unserer Spedition schon besiegelt. Viel öfter ist es uns aber passiert, dass ein Bug dafür sorgte, dass wir einen Spezialauftrag nicht meistern konnten, weil unsere Lieferung angeblich nicht angekommen ist. Ähnlich sieht es auch in anderen Bereichen des Spiels aus. Wir können zum Beispiel unsere LKW-Flotte durch Kühl- und andere Anhänger aufrüsten. Doch müssen wir dafür Lizenzen erwerben und passende Fahrer anheuern, wofür uns stets das Geld fehlt, weil Bugs zuvor dafür gesorgt haben, dass wir die hohen Vertragsstrafen ableisten mussten und wir so arm wie eine Kirchenmaus waren.

Abgesehen von den starken Balancing- sowie Bug-Problemen hat *Transworld USA* im aktuellen Zusand nicht viel zu bieten. Grafisch ist es unterdurchschnittlich, durch die Performance-Schwierigkeiten wird es gar zu einer Zumutung. Dazu muss man sich mit einer unübersichtlichen Benutzeroberfläche abfinden und einer Kampagne, die kaum zum Weiterspielen motiviert. Wer auf eine gute Wirtschaftssimulation gehofft hat, wird hier in allen Belangen enttäuscht. ❑



Unsere LKWs fahren leer zurück. Es sei denn, wir finden passende Aufträge.



Die Hintergrundmusik von *Transroad USA* stammt nicht von den Entwicklern selbst. Stattdessen könnt ihr per Radiomenü einen beliebigen Internet-Sender auswählen.

Black Mirror erzählt zwar eine neue Geschichte, lehnt sich aber stark an das Originalspiel aus dem Jahr 2003 an.

Genre: Adventure
Entwickler: King Art
Publisher: THQ Nordic
Erscheinungsdatum: 28. November 2017
Preis: ca. € 30,-
USK: ab 12 Jahren

Black Mirror

Von: Felix Schütz

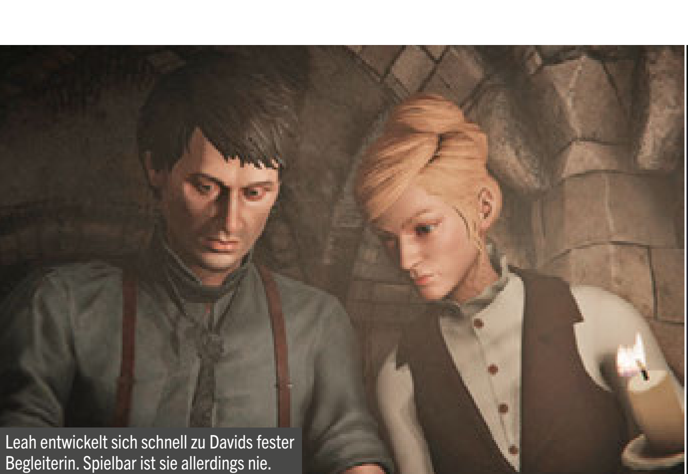
Mit lahmer Steuerung und altbackener Inszenierung entpuppt sich der Reboot als schwarzer Fleck auf King Arts weißer Adventure-Weste.

Selbst nach dem Durchspielen gibt uns *Black Mirror* immer noch Rätsel auf: Wie konnte der Reboot der beliebten Gruselserie nur so mittelmäßig geraten? Immerhin stecken doch die Edel-Bremer von King Art dahinter, die das wunderbare *The Book of Unwritten Tales* erfanden, sich mit *Die Zwerge* als starke Geschichtenerzähler bewiesen und die sogar schon an *Black Mirror 2* mitwirkten. Doch an die Qualität dieser Titel kommt das neue *Black Mirror* leider nie heran.

Gruseln für Anfänger

Black Mirror ist keine Fortsetzung, sondern vielmehr ein Reboot: Das Spiel kehrt zu den Anfängen der Adventure-Serie von 2003 zurück und interpretiert die Geschichte der verfluchten Familie Gordon neu – inklusive frischer Charaktere und einiger Überraschungen, die *Black Mirror* sowohl für Serienkenner wie auch für Neueinsteiger reizvoll machen sollen. Ihr spielt diesmal den jungen Mann David Gordon, der im Jahr 1926 auf seinen uralten schottischen Familiensitz zurückkehrt, nachdem sein Vater dort im Wahn Selbstmord begangen hat. In dem unheimlichen Gemäuer entdeckt David schnell erste Hinweise auf einen uralten Fluch, der angeblich auf seiner Familie lasten soll – und der ihm, dem letzten Nachkommen der Gordons, ebenfalls den Verstand rauben könnte. Mit von der Gruselpartie sind die üblichen Verdächtigen: Ein mürrischer Butler, eine strenge Hausherrin, ein unheimlicher Gärtner, ein Anwalt und dazu noch ein paar Nebenfiguren, die das Ensemble abrunden.

Auch sonst kann *Black Mirror* seinem Konzept nur wenig Neues abgewinnen. Euch erwarten vorhersehbare Dialoge samt ausgedehnter Spaziergänge durchs Gruselhaus: Einen Großteil der sechsstündigen Spielzeit verbringt man damit, David durch das Anwesen zu steuern und Briefe, Unterlagen, Tagebücher oder antike Schriftstücke zu finden, die in



Leah entwickelt sich schnell zu Davids fester Begleiterin. Spielbar ist sie allerdings nie.



Steif animierte Charaktere und durchschnittliche Sprecher nagen an der Atmosphäre.

In Davids geisterhaften Visionen erfährt er die Wahrheit über seinen grausamen Großvater. Vorsicht: Wer nicht rechtzeitig die Aktionstaste drückt, beißt ins Gras.

Trotz der veralteten Inszenierung gibt's in *Black Mirror* auch ein paar gelungene Spannungsmomente.

Die stimmungsvolle Beleuchtung trägt viel zur düsteren Atmosphäre bei.

Schubladen, auf Schreibtischen und an anderen Orten deponiert sind. Dabei wird die lineare Geschichte schon innerhalb weniger Stunden entzaubert, weshalb die Autoren in der zweiten Spielhälfte mehrere Versuche unternehmen, mehr Spannung und Überraschungen zu bieten. So fährt *Black Mirror* tatsächlich noch ein paar interessante Szenen auf, die jedoch meist unglaubwürdig aufgelöst werden und wie aneinandergereiht wirken. Wenn die Hausbewohner keine zwei Minuten nach einer furchtbaren Tragödie schulterzuckend beschließen, schlafen zu gehen, dann verpufft die Spannung so schnell wie sie gekommen ist.

Die Story entwickelt sich schwach
Auch die wenigen Momente, in denen David von Visionen geplagt wird, entpuppten sich als erzählerische Tiefschläge: Hier erleben wir in Endlosschleife, wie der Geist von Davids Großvater in Gestalt einer blau schimmernden Polygonfigur längst vergangene, grausame Taten erneut begeht – bis wir einfach zu ihm hinübergehen und die Aktionstaste drücken. Wer das (warum auch immer) nicht hinbekommt, wird von dem Geist umgebracht und muss dann einen früheren Checkpoint laden, der in der Regel mehrere Minuten zurückliegt. Absoluter Tiefpunkt: Einmal liegt ein Autosave sogar vor einem der wenigen Rätsel, in dem wir ein verkohltes Schriftstück aus Papierfetzen zusammensetzen müssen – wer danach stirbt, muss die ganze Aufgabe wiederholen, denn freies Speichern ist in den Geistersequenzen deaktiviert.

Rätsel als Nebensache
Die hohe Rätseldichte der drei Vorgängerspiele ist passé, das neue *Black Mirror* konzentriert sich voll auf seine Geschichte. Darum bietet das Spiel kaum sammelbare Items und nur eine Handvoll klassischer Rätsel, die meisten davon kinderleicht. Aus diesem Grund besonders schade: Obwohl die Handlung klar im Vordergrund steht, darf man sie in Entscheidungsmomenten nicht beeinflussen wie etwa in einem Telltale-Spiel. Der Plot verläuft streng linear, selbst wenn wir mal aus mehreren Antworten wählen dürfen.

Steuerung zum Fürchten
Anstelle einer klassischen Point-and-Click-Steuerung wie in den Vorgängern lenkt ihr David mithilfe der WASD-Tasten oder mit dem Gamepad. Die Maus dient lediglich dazu, die wenigen Hotspots zu aktivieren. Egal welche Methode man wählt, *Black Mirror* spielt sich erstaunlich ungenau. David bleibt immer wieder mal an Umgebungselementen hängen, was besonders in den Abschnitten stört, in denen er von der Ärztin Leah begleitet wird: In diesen Szenen leuchtet sie uns nämlich den Weg und trabt uns dabei langsam hinterher – wir müssen also entweder ständig auf sie warten oder das Haus im Dunkeln erforschen. Hinzu kommt eine problematische Kameraführung, die das Geschehen oft aus ungünstigen Winkeln zeigt. Immerhin: Die wenigen Quicktime-Sequenzen, in denen David um sein Leben kämpfen muss, fallen extrem simpel aus und dürften keinen Adventure-Puristen verschrecken.



Black Mirror bietet nur sehr wenige Rätsel, die meisten von ihnen fallen anspruchslos aus. Dafür steht die Story im Vordergrund.


Selbst wenn man aus mehreren Antwortmöglichkeiten wählen darf, wirkt sich das nie auf die Story aus.


Die wenigen Locations stecken voller Briefe, Dokumente und Schriftrollen, die den Plot um den Familienfluch zu früh entzaubern.

Zur unpraktischen Steuerung gesellen sich störende Ladezeiten: Egal, ob man von der Haupthalle ins Kaminzimmer oder vom Essbereich in die Bibliothek geht, bei jedem Raumwechsel fallen mehrere Sekunden an, in denen man nur einen schwarzen Bildschirm anstarrt. Geradezu absurd ist der winzige Flur zwischen Küche und Eingangshalle: Der klitzekleine Raum hat spielerisch keinerlei Funktion, sorgt aber für einen zusätzlichen Ladevorgang. Unnötig!

Die Grafik: Wenig Licht, viel Schatten

Trotz all dieser Schnitzer ist *Black Mirror* kein Totalausfall. In seinen besten Momenten zelebriert es klassischen Grusel à la Edgar Allen Poe, indem David nur mit einer Kerze bewaffnet die stockfinsteren Zimmer des Anwesens erkundet und sich in der morbiden Atmosphäre suhlt. Hier machen die Entwickler guten Gebrauch von ihrer 3D-Engine, etwa wenn der Regen draußen ans Fenster prasselt, während wir die dunklen, teils hübsch gestalteten Gänge erforschen. Zwar strahlt die Kerze so hell wie eine Taschenlampe, doch trotzdem kommt hier gepflegte Schauerstimmung auf, was auch der stimmungsvollen Soundkulisse zu verdanken ist. Da beweist *Black Mirror* durchaus Qualitäten!

Zeigt die Kamera das Geschehen jedoch aus der Nähe, macht sich ein ganz anderer Grusel breit: Viele Texturen sind detailarm und vor allem die Charaktere wirken klobig und unzeitgemäß. Steife Animationen, hölzerne Gesichter, dazu einige unsaubere Szenenübergänge in Zwischensequenzen – mit dieser Inszenierung gewinnt man heute keinen Blumentopf mehr. Ein Eindruck, der sich in den letzten Spielstunden leider noch verstärkt. Hier kamen im Test auch gelegentliche Performanceeinbrüche und einige Bugs hinzu, in denen etwa ein Dialog nicht beendet wurde oder ein Raumübergang nicht funktionierte – da mussten wir dann ein früheres Savegame laden.

Solide Sprecher, gute Musik

Die routinierten deutschen Sprecher kennt man bereits aus zig anderen deutschen Adventures. Das mag einigen Spielern zweifellos gefallen, bekommen sie doch gewohnte Qualität geboten. Für andere könnte jedoch genau das ein Problem sein. Denn wie in so vielen Adventures, die seit den frühen 2000er-Jahren erschienen sind, wirkt die Sprachausgabe oft überbetont und bedächtig, teilweise fast abgelesen. Besonders bei der Hauptfigur David, die fast jede Zeile allzu bedeutungsschwanger zum Besten gibt, fühlten wir uns an *Black Mirror 2* und *3* erinnert, die mit ähnlichen Betonungsschwächen zu kämpfen hatten.

Wo die Sprecher gemischte Gefühle hinterlassen, sorgt die Musik für erfreuliche Highlights: Die orchestralen Stücke aus der Feder von Benny Oschmann, der schon *Die Zwerge* und *The Book of Unwritten Tales* untermalte, verleihen den besten Momenten von *Black Mirror* ihre Wirkung. Allerdings wird die Musik nur spärlich eingesetzt und leidet in manchen Zwischensequenzen unter abrupten Szenenwechseln – wofür Oschmann freilich wenig kann. ❑

MEINE MEINUNG

Felix Schütz

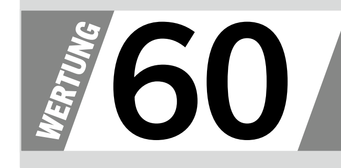


„Gruselig ist es ja – leider nicht nur im positiven Sinn."

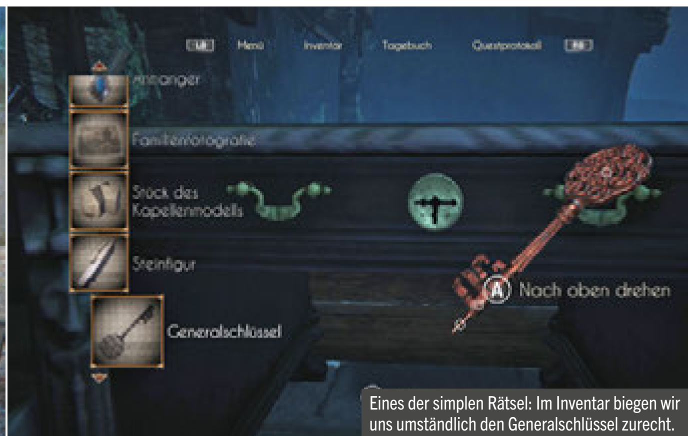
So ganz kann ich es immer noch nicht glauben: Dieses Spiel soll von King Art sein? Anfangs habe ich mich ja riesig gefreut, als ich hörte, dass die mir hochverehrten Bremer daran arbeiten, *Black Mirror* für eine neue Generation zurückzubringen. War doch eine super Idee! Doch schon nach der ersten Spielstunde begann ich mich zu fragen, was da hinter den Kulissen alles schief gelaufen sein muss. Von der ungenauen Steuerung über die allenfalls mittelmäßige Story bis hin zur veralteten Inszenierung ist das einfach kein Adventure, das ich guten Gewissens jedem Genre-Fan empfehlen kann. Klar, weniger anspruchsvolle Neueinsteiger mit einem Faible für düster-seichten Herrenhausgrusel werden vielleicht trotzdem ganz gut unterhalten. Doch Fans der alten *Black Mirror*-Teile dürften angesichts des geringen Anspruchs, der vorhersehbaren Story und der miesen Steuerung kräftig schlucken.

PRO UND CONTRA

- Stimmungsvolle Neuauflage
- Atmosphärische Beleuchtung
- Vielversprechender Einstieg
- Gelegentliche Spannungsmomente
- Ordentlicher Sound, gute Musik
- Einige gelungene Minirätsel
- Einsteigerfreundlich
- Schwammige Steuerung
- Unpraktisch per Maus und Tastatur
- Störende Kameraführung
- Altbackene Inszenierung
- Häufige Ladezeiten
- Generelle Rätselarmut
- Vorhersehbare Handlung
- Solide Sprachausgabe, die aber oft abgelesen und überbetont wirkt
- Schlecht gesetzte Checkpoints
- Geringer Umfang
- Vereinzelte Bugs
- Keinerlei Entscheidungsmomente




Später im Spielverlauf leuchtet uns Leah den Weg. Leider trabt sie uns nur langsam hinterher.



Eines der simplen Rätsel: Im Inventar biegen wir uns umständlich den Generalschlüssel zurecht.

Im Story-Modus treten Batman und Superman gegen den fiesen Brainiac an.

Injustice 2

Genre: Beat 'em Up
Entwickler: Netherrealm Studios
Publisher: Warner Bros.
Erscheinungsdatum: 1. Dezember 2017
Preis: ca. € 50,-
USK: ab 16 Jahren

Was Zack Snyder verkackt, biegen die Netherrealm Studios wieder gerade! Die *Mortal Kombat X*-Entwickler geben uns Batman vs Superman. In gut!

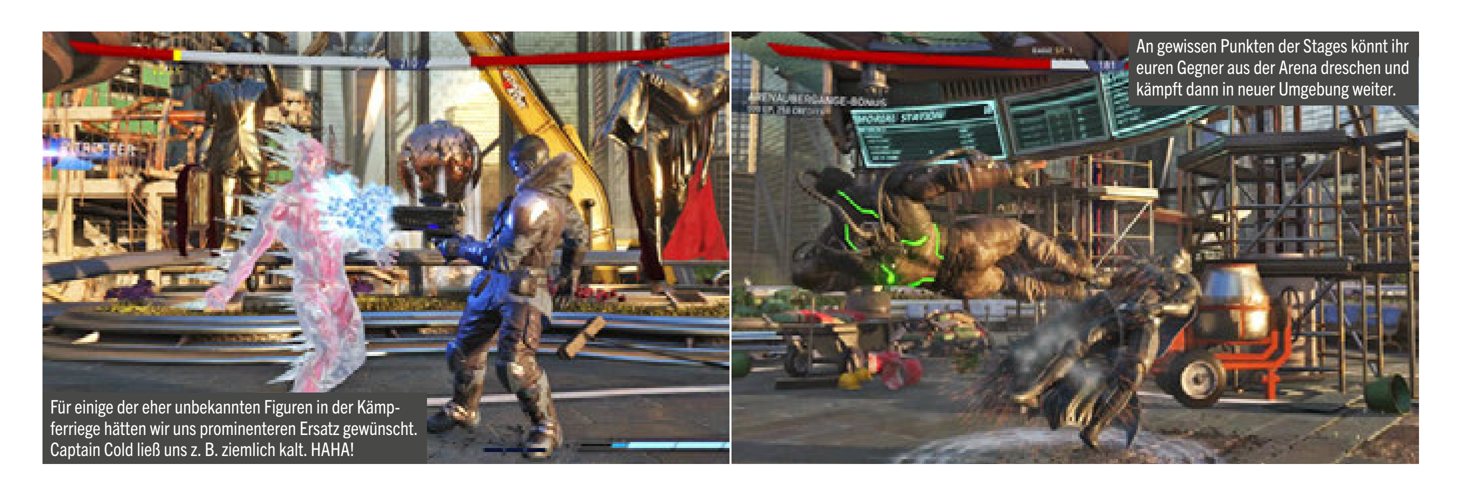
Von: Christian Dörre

Ganze vier Jahre nachdem die *Mortal Kombat X*-Entwickler Netherrealm Studios uns zuletzt bekannte Figuren aus dem DC-Comics-Universum vermöbeln ließen, hetzen die Prügelspielmeister erneut Superhelden und -schurken aufeinander. Jetzt endlich auch auf dem PC – etwa ein halbes Jahr später als die Konsolen-Fassungen. So viel Neues haben sich die Mannen rund um Ed Boon dabei gar nicht einfallen lassen. *Injustice 2* setzt vielmehr auf die bekannten Stärken des Vorgängers *Götter unter uns* und verfeinert dabei die gewohnte Spielmechanik. Und trotzdem schafft es der Titel, den Erstling locker zu überflügeln.

Fledermaus vs Mann aus Stahl

Dies liegt vor allem an den beiden tollen Einzelspielermodi, der etwa sechsstündigen Story-Kampagne sowie dem neuen Multiversum-Modus. Die Story mag zwar kurz und knackig sein, wird dabei aber epischer inszeniert als so manches Blockbuster-Action-Adventure. Die Geschichte spielt dabei erneut im alternativen Justice-League-Universum des Vorgängers und setzt direkt an dessen Handlung an. Nachdem Superman vom Joker dazu gebracht wurde, die schwangere Lois Lane umzubringen und daraufhin ganz Metropolis auslöschte, spaltete sich die Heldenriege in zwei Lager. Batman gewann schließlich die Oberhand und sperrte den Stählernen in eine Kammer, wo Strahlen der roten Sonne seine Kräfte unterdrücken. Die Justice League ist allerdings immer noch zerschlagen und nun kommt auch noch der fiese Brainiac auf die Erde und möchte mit seinen Helfern Scarecrow, Bane, Gorilla Grodd und Co. den ganzen Planeten zerstören. Können sich die Helden zusammenreißen oder wird ihr Disput Milliarden von Menschen das Leben kosten?

Die Geschichte wird etwas hektisch erzählt und Spieler, die sich mit dem DC-Universum nicht auskennen, werden vermutlich mit den vielen Helden/Schurken und ihren Eigenheiten sowie Beziehungen untereinander etwas überfordert sein, doch die Kampagne ist grandios inszeniert und bietet trotz aller Düsterheit immer wieder herrlich abgedrehte oder gar alberne Stellen, die einen zum Schmunzeln bringen. Wer kann, sollte jedoch auf Englisch spielen. Die deutsche Sprachausgabe verschluckt nämlich den einen oder anderen Witz und die teilweise unglücklich besetzten Sprecher wirken in ihren Rollen manchmal etwas überfordert. Die Kampagne bettet über 70 Kämpfe in die Geschichte ein, bei denen fast alle der insgesamt 28 Helden und Schurken mal gegeneinander in den leider nur zwölf



Für einige der eher unbekannten Figuren in der Kämpferriege hätten wir uns prominenteren Ersatz gewünscht. Captain Cold ließ uns z. B. ziemlich kalt. HAHA!

An gewissen Punkten der Stages könnt ihr euren Gegner aus der Arena dreschen und kämpft dann in neuer Umgebung weiter.

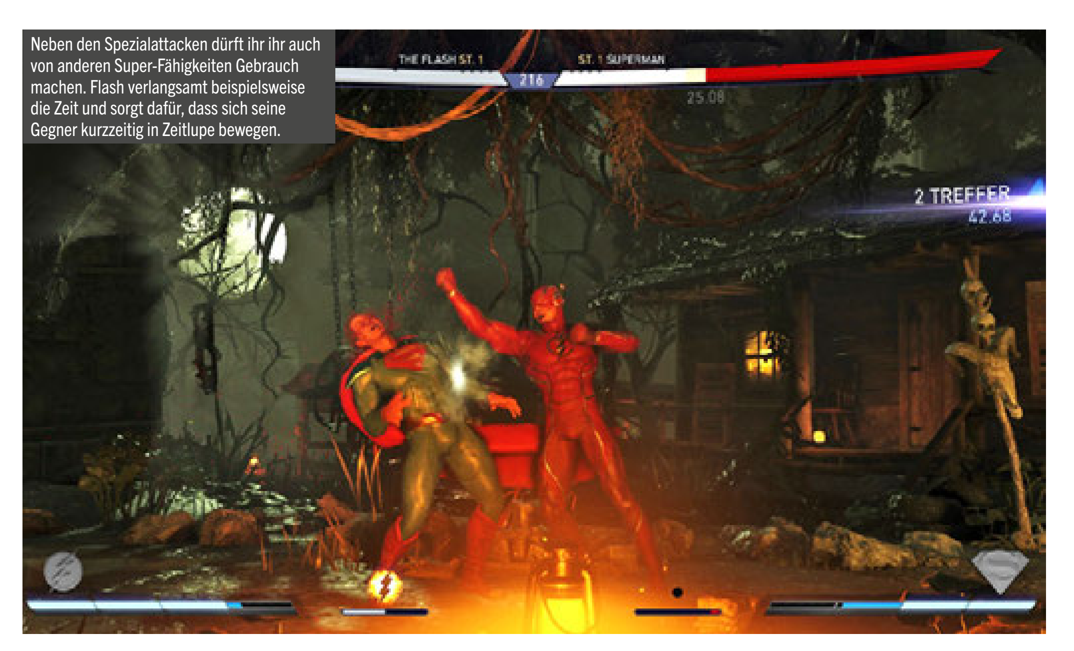
Injustice 2 verzichtet auf Fatalities oder Blutfontänen, bei einigen brutalen Attacken merkt man dennoch, dass dies ein Spiel der *Mortal Kombat X*-Entwickler ist.

Arenen antreten. Insgesamt gibt es zwei toll präsentierte Enden und an einigen Stellen seid ihr sogar mit zwei Helden unterwegs und dürft folglich selbst entscheiden, mit welchem Kämpfer ihr euch Brainiacs Handlangern in den Weg stellt.

Masters of the Multiverse

Während euch die Story nur relativ kurz beschäftigt, ist der neue Multiversum-Modus theoretisch unendlich spielbar und ähnelt den Türmen aus *Mortal Kombat X*. Hier werdet ihr in verschiedene Universen versetzt, wo dementsprechend andere Regeln gelten. Ihr erhaltet spezielle Ziele oder auch nur für einen Tag geltende Aufgaben wie „Nutze keine Sprungangriffe“ oder „Besiege deinen Gegner mit einem Arenawechsel“. Zudem spielen verschiedene Modifikatoren in den Kampfablauf mit rein. So bewegt sich die Stage beispielsweise hin und her, es werden Lebensenergie erneuernde Herzen abgeworfen oder ein Kämpfer bewegt sich kurzzeitig in Zeitlupe. Die Herausforderungen sind teilweise richtig knackig und stellen selbst erfahrene Prügelspieler auf die Probe.

Neben den beiden großen Singleplayer-Modi dürfen aber natürlich auch normale Einzelkämpfe sowie Übungsfights und das sehr gute Tutorial bestritten werden. Hier werden euch Attacken, Kombos, Konter und Blocks erklärt. Mehrspieler-Partien gehen selbstverständlich sowohl lokal an einer Konsole als auch online. Schade ist nur, dass sich hier keine Modifikatoren einstellen lassen. Wer sich gerne online kloppt, sollte zudem darauf achten, dass ein normales Matchmaking eingestellt ist. Da die Charaktere mitleveln, kommen sonst nämlich unfaire Kämpfe heraus. Zudem ist der Punkt „Turnier“ eine falsche Bezeichnung. Hier kämpft ihr nicht in einem Turnierbaum, sondern es werden lediglich bei allen Spielern in der Gruppe die Stufe und die Spezialfähigkeiten gleichgesetzt.



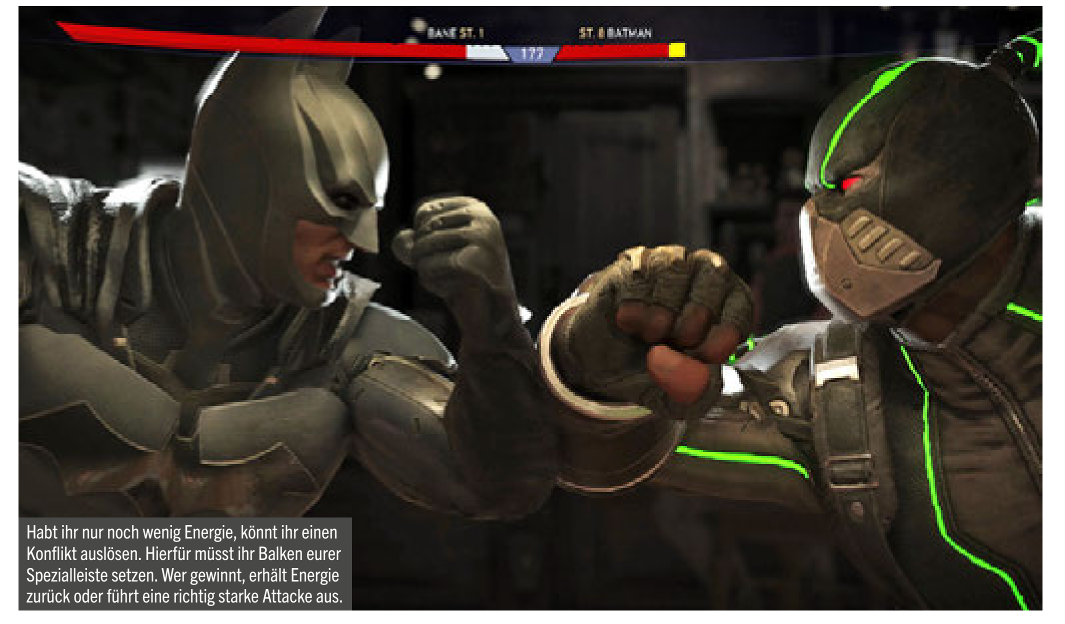
Neben den Spezialattacken dürft ihr ihr auch von anderen Super-Fähigkeiten Gebrauch machen. Flash verlangsamt beispielsweise die Zeit und sorgt dafür, dass sich seine Gegner kurzzeitig in Zeitlupe bewegen.

Give 'em the Loot

Für alle, die sich beim letzten Absatz gewundert haben: Ja, ihr habt richtig gelesen. In *Injustice 2* erhalten die Kämpfer für jeden Kampf Erfahrungspunkte und steigen wie in einem RPG im Level auf, wenn genügend EP eingefahren wurden. Zudem erhaltet ihr für gewonnene Fights Motherboxen in verschiedenen Wertigkeiten sowie Credits, mit denen sich Motherboxen kaufen lassen. Wer jetzt bei dem Wort Motherbox direkt einen dreckigen Witz im Kopf hat, ~~sollte ihn uns unbedingt zusenden~~ sollte aufpassen, dass dieser ihm in einer *Injustice 2*-Arena nicht aus selbigem geprügelt wird. Öffnet ihr einen der mysteriösen Würfel, erhaltet ihr nämlich neue Rüstungsgegenstände, Kostümfarben und Spezialattacken. Während einige Objekte rein kosmetischer Natur sind, werten andere bestimmte Fähigkeiten auf. Ganz wie in einem Rollenspiel dürfen die Kämpfer sich aber nicht sofort mit neuen Rüstungsgegenständen ausrüsten. Die meisten Verbesserungen sind nämlich Level-gebunden. Wer sich beispielsweise seinen eigenen Batman/Superman/Aquaman/Wasauchimmerman bauen will, muss also dafür einige Spielstunden investieren. Dank der vielen verschiedenen Teile kommen Comic-Fans hier aber voll auf ihre Kosten.

Die Spezialattacken der verschiedenen Kämpfer werden genial in Szene gesetzt. Zudem fallen hier auch die schönen Lichteffekte besonders auf.

Haue mit Harley und Co.
So gut die Story, so spaßig das Multiversum und so motivierend das Level- und Loot-System auch ist, ein echtes Fighting Game steht und fällt eben mit seinem Gameplay. Glücklicherweise kann *Injustice 2* auch hier begeistern. Die verschiedenen Kombos, deren Gelingen nicht nur auf die richtige Kombination der vier verschiedenen Angriffstasten, sondern auch auf die richtige Länge des Tastendrucks ankommt, gehen schnell in Fleisch und Blut über und sorgen für spannende Gefechte zwischen erfahrenen Prügelspielern. Doch auch blutige Anfänger kommen schnell ins Spiel. Das sehr gute Tutorial kann beliebig oft wiederholt werden und erklärt sämtliche Spielmechaniken ausführlich und Schritt für Schritt. Prügelspiel-Neulinge werden zwar anfangs in Button-Mashing verfallen und damit auf dem ersten der fünf Schwierigkeitsgrade auch Erfolge verbuchen, doch bereits nach kurzer Zeit erkennt man, wie und wann genau man die gelernten Aktionen anbringen sollte. Spezialattacken wie ein Schuss mit Batmans Bat-Claw oder ein Energieschuss aus Green Lanterns Laterne lassen sich zudem mit recht einprägsamen Kombinationen aus Richtungs- und Angriffstasten ausführen. Anfänger profitieren hier dann auch davon, dass die Muster dieser Attacken bei jedem Kämpfer sehr ähnlich sind und man so nicht nur durch Auswendiglernen, sondern auch durch Ausprobieren spektakuläre Attacken aus dem Ärmel schüttelt. Dieses einsteigerfreundliche Kampfsystem mag für waschechte Prügelspiel-Profis nicht genug in die Tiefe gehen, für den Normalo-Zocker ergeben sich so aber spannendere und ausgeglichenere Kämpfe, selbst wenn man einfach mal kurz zwischendurch mit ein paar Freunden auf der heimischen Couch eine Runde draufloskloppen möchte.



Habt ihr nur noch wenig Energie, könnt ihr einen Konflikt auslösen. Hierfür müsst ihr Balken eurer Spezialleiste setzen. Wer gewinnt, erhält Energie zurück oder führt eine richtig starke Attacke aus.

Heldenhafte Kräfte
Doch wenn man mit Superhelden, Magiern und Oberschurken spielt, bleibt es natürlich nicht nur bei ein paar Fausthieben oder Spezialattacken. Wie schon im Vorgänger dürft ihr mit der Arena-Umgebung interagieren und eure Gegner gegen Statuen werfen oder ihnen Gegenstände vor den Kopf werfen. Auch die beliebten Arena-Übergänge sind natürlich wieder mit an Bord. Führt ihr an der richtigen Stelle einen Angriff aus, schlagt ihr euren Kontrahenten von der Stage durch zahlreiche Hindernisse, bis dieser schließlich in eine andere Arena fällt. Wer bei einem lokalen Duell seinen Kumpel durch die Weltgeschichte kloppt und dabei keine hämische Freude empfindet, ist auf jeden Fall ein besserer Mensch als der Autor dieser Zeilen.

Während der Kämpfe lädt sich obendrein noch eine Superkraft-Leiste mit vier Balken auf. Sind alle Balken voll, könnt ihr eine verheerende Attacke zünden, die dem Gegner richtig viel Energie raubt und zudem auch noch besonders spektakulär inszeniert ist. Supergirl schlägt ihre Kontrahenten beispielsweise ins Orbit, während Flash durch Raum und Zeit rennt und seinen Gegner gegen die Sphinx und einen T-Rex wirft. Leider sieht man sich an diesen Attacken aber recht schnell satt, da jeder Kämpfer nur eine davon hat.

Wer schon beim zweiten Energiebalken angekommen ist und



Die Story-Kampagne wird absolut episch inszeniert und erzählt eine unterhaltsame Geschichte, in der Brainiac und seine Schergen gegen eine zerrüttete Justice League antreten.

gerade ordentlich Schaden kassiert, darf aber auch von der Spezialenergie Gebrauch machen. Per Richtungstaste und R2 aktiviert ihr einen Konflikt, bei dem ihr die Kraft der vier Balken setzt. Wer mehr Balken setzt, gewinnt den Konflikt und somit auch Gesundheit zurück oder führt einen starken Angriff aus. Man muss mit seiner Superkraft taktisch klug vorgehen, um dem Gegner kurz vor Schluss nicht noch ein Comeback durch einen verlorenen Konflikt zu schenken.

Schöne Schlägereien

Ein paar Federn lässt *Injustice 2* dennoch. So gibt es hier, genau wie bei *Mortal Kombat X*, den kleinen, aber Netherrealm-typischen Input-Lag. Zudem sind einige Animationen arg hüftsteif und andere komplett von *MKX* übernommen. Problematischer ist allerdings, dass ein paar der Kämpfer (wie etwa Wonder Woman oder Aquaman) etwas überpowert sind und dadurch online gerne für Move-Exploits ausgenutzt werden. Hier sollte dringend per Patch noch am Balancing geschraubt werden, denn ansonsten macht der Prügler einen rundum guten Eindruck. Der Charakter der jeweiligen Kämpfer wurde überall gut in ihr Move-Set übertragen, die Arenen erstrahlen mit tollen Lichteffekten und knackigen Texturen, die Figuren wurden allesamt toll modelliert und flüssig spielt sich *Injustice 2* auch noch. Vor allem die grandios inszenierte Kampagne sieht absolut klasse aus und wird bei Fans von Batman, Superman und Co. für die eine oder andere herunterklappende Kinnlade sorgen. In den Fights läuft das Spiel immer mit 60 fps, nur in den Zwischensequenzen im Story-Modus geht es teilweise runter auf 30 und es kommt vereinzelt zu kleinen Rucklern, da gerade im Hintergrund die Stage geladen wird. Einige Spieler berichten im Steam-Forum allerdings von Performance-Schwierigkeiten, die auf unseren Test-Rechnern eben nicht auftauchten. Ein Patch befindet sich aber in Arbeit.

Schöne Schlägereien

So gut uns *Injustice 2* auch gefällt, der Titel nervt leider mit den für Prügelspiele mittlerweile üblichen DLC-Kämpfern, die einzeln erworben werden müssen, falls ihr nicht die etwa 30 Euro teurere Ultimate Edition erwerbt. Zusätzlich zu den 28 Fightern in der Standard-Fassung erhaltet ihr mit der ultimativen Edition Zugriff auf die Kämpfer Starfire, Darkseid, Red Hood, Black Manta sowie die aus der *Mortal Kombat*-Reihe bekannten Sub-Zero und Raiden. Später sollen auch noch weitere Fighter freigeschaltet werden. Wer nicht die Ultimate Edition besitzt, darf die Kämpfer einzeln für jeweils 5,99 Euro oder in Dreier-Paketen inklusive Gods-Shader- und Skin-Pack für jeweils 19,99 Euro kaufen. Das ist überteuert und frech für ein paar Fighter, die auch direkt im Spiel sein könnten. ❑

MEINE MEINUNG

Christian Dörre

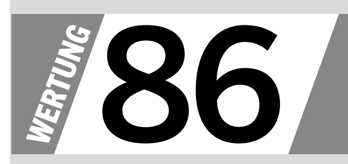


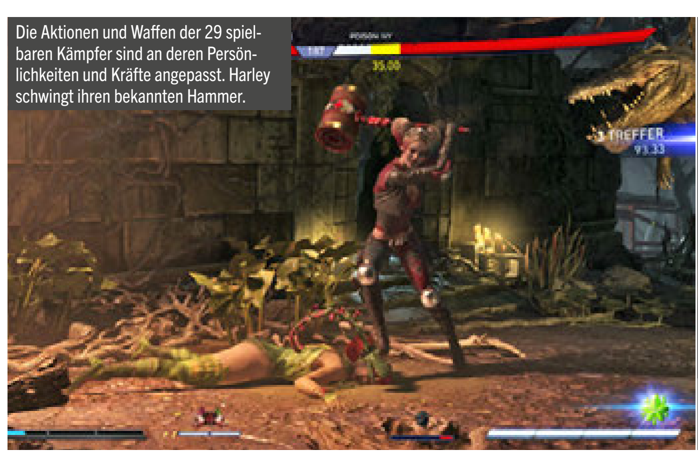
„Ein absolutes Fest für Comic-Fans und ein tolles Game für Prügelspieler!"

Mit Beat 'em Ups kann man mich normalerweise jagen. Dass ich dem ersten *Injustice* eine Chance gab, lag nur an meiner Comic-Leidenschaft. Und siehe da: Das Prügelspiel machte mir sogar Spaß. *Injustice 2* überflügelt den guten Vorgänger jedoch deutlich. Es braucht gar nicht so viel zu ändern oder neue Elemente einzubauen, es macht einfach alles runder und spektakulärer. Besonders der Story-Modus ist so episch inszeniert, dass mein verkümmertes Nerd-Herz ein ums andere Mal höher schlug. Zudem ist das Multiversum einfach so verdammt motivierend. Da nehme ich es auch in Kauf, dass ein paar wenige überpowerte Charaktere mir schon mal auf die Nerven gehen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Super inszenierte Story-Kampagne
- ➕ Interessante, spektakuläre Geschichte
- ➕ Schön gestaltete Arenen und Kämpfer
- ➕ Flüssiges Spielerlebnis mit 60 fps
- ➕ Sehr gutes Tutorial, einsteigerfreundliches Gameplay
- ➕ Viele spektakuläre Angriffe
- ➕ Motivierender Multiversum-Modus
- ➕ Kämpfer können aufgerüstet werden
- ➖ Teils unsaubere Kollisonsabfrage
- ➖ Wenig Arenen, teils lahme Kämpfer
- ➖ Manche Figuren sind überpowert
- ➖ Überteuerte DLC-Fighter





Die Aktionen und Waffen der 29 spielbaren Kämpfer sind an deren Persönlichkeiten und Kräfte angepasst. Harley schwingt ihren bekannten Hammer.



In den sogenannten Motherboxen befinden sich neue Ausrüstungsteile und auch die Farben der Kostüme lassen sich ändern.

Kingsbridge und die Bewohner müssen sich auch im zweiten Teil gegen die adlige Bedrohung wehren.

Genre: Interactive Novel
Entwickler: Daedalic Entertainment
Publisher: Daedalic Entertainment
Erscheinungsdatum: 13. Dezember 2017
Preis: ca. € 30,-
USK: ab 16 Jahren

Die Säulen der Erde, Episode 2

Von: Paula Sprödefeld

Vier Monate mussten wir auf den zweiten Teil warten, jetzt geht die Geschichte um Jack, Aliena und Philip endlich weiter.

Daedalic Entertainment führt seine Umsetzung von *Die Säulen der Erde*, einem historischen Roman von Bestsellerautor Ken Follett, endlich weiter. Vier Monate mussten wir uns nach dem Erscheinen der ersten Folge, *Aus der Asche*, gedulden. Ab 13. Dezember 2017 könnt ihr nun aber Folge 2, *Wer den Wind sät*, auf PC, PS4 und Xbox One spielen.

Was bisher geschah …
Die drei Hauptcharaktere Jack, Aliena und Philip wurden eingeführt. Jack ist ein Außgestoßener und lebt mit seiner Mutter im Wald. Sie treffen auf den Steinmetz Tom Builder und seine Kinder und landen schließlich in Kingsbridge, wo Tom gerne die zerfallende Kathedrale wieder aufbauen würde. Aliena ist die Tochter des ehemaligen Grafen der englischen Grafschaft Shiring, in der auch Kingsbridge liegt. Und Philip schlussendlich ist der neue Prior des städtischen Klosters.

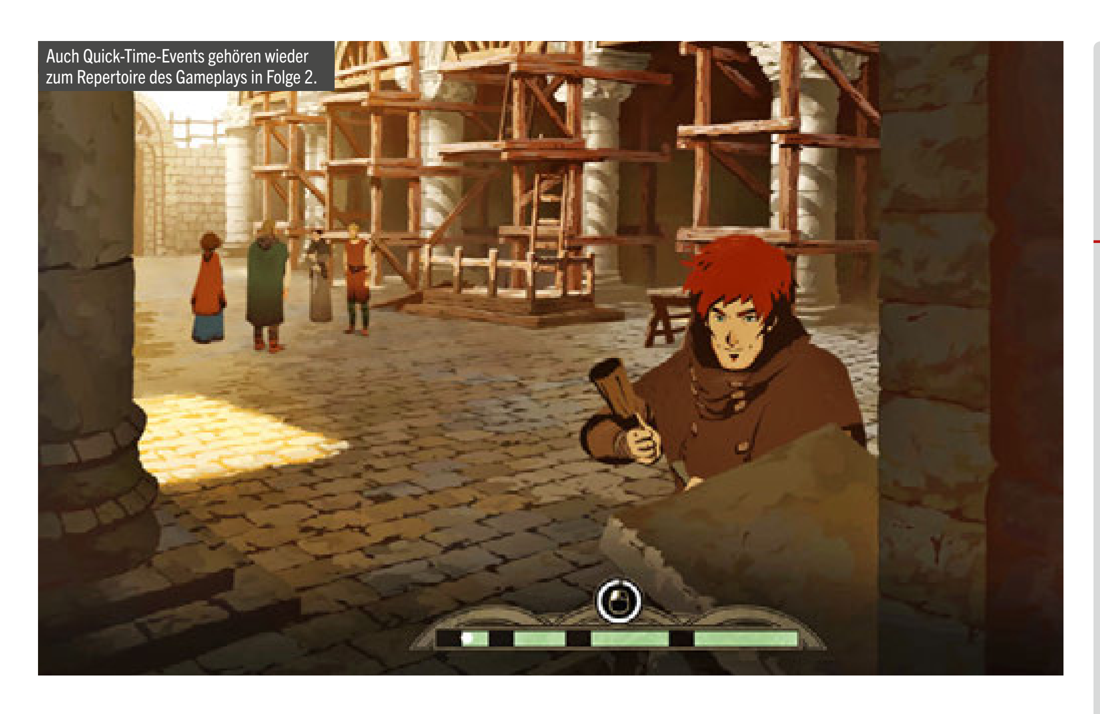
Gemeinsam müssen sie ihre neue Heimat Kingsbridge, das Kloster und die Bewohner vor dem sich anbahnenden Krieg retten. Es gibt Intrigen, Verschwörungen und geheime Bündnisse und Jack, Aliena und Philip stehen im Auge des Sturms (Spoiler: So heißt die dritte Folge, die im Mai 2018 erscheinen wird).

Butterfly Effect
Im Test zum ersten Teil haben wir kritisiert, dass das Spiel sehr langatmig ist und nicht wirklich in Schwung kommt. Das hat sich nun in Episode Zwei um 180 Grad gedreht. Zu Anfang verfolgt ihr die Geschichte von Aliena und ihrem Bruder, die zeitgleich zu den Geschehnissen im ersten Teil spielt. Nachdem sie durch den Verrat ihres Vaters gegenüber dem König alles verloren haben, müssen die Geschwister irgendwie zurechtkommen. Sie fangen an, mit Wolle zu handeln und kommen



Besucht mit den Charakteren neue Handlungsorte und entdeckt interessante Städte und Dörfer.


Um auch wirklich nichts zu übersehen, könnt ihr euch die Hotspots in jeder Szene anzeigen lassen.



Auch Quick-Time-Events gehören wieder zum Repertoire des Gameplays in Folge 2.

schließlich auch nach Kingsbridge, wo sie auf Philip und Jack treffen. Dann springt die Handlung fünf Jahre in die Zukunft. Alle Charaktere sind erwachsener geworden, das Land wird vom Krieg immer mehr erschüttert. Aber das Wichtigste für eure spielbaren Charaktere ist noch immer die Restauration der Kathedrale in Kingsbridge.

Im Gegensatz zum Erzähltempo hat sich das Gameplay im Vergleich zur ersten Episode nicht wirklich verändert. Ihr bewegt euch per Mausklick durch die Szenen, könnt per Linksklick mit Dingen oder Personen interagieren und euch mit Rechtsklick Gedanken über sie machen. In Gesprächen habt ihr Entscheidungsmöglichkeiten, manchmal auch unter Zeitdruck, die sich auf eure Beziehung zum Gesprächspartner oder auf spätere Konversationen auswirken. Wirklich verändern könnt ihr die Handlung jedoch nicht. Die Quick-Time-Events sind im zweiten Teil ebenfalls erhalten geblieben, anspruchsvoll sind sie natürlich noch immer nicht.

Erwachsen werden

Auffällig ist jedoch, dass Episode Zwei wesentlich düsterer ist. Jack und Aliena sind jetzt erwachsen, sie müssen wichtige Entscheidungen treffen und das Land ist vom Krieg gebeutelt. Auch die Bindung zu den Charakteren ist wesentlich enger, ihr habt nämlich mehr Einblick in deren Gefühlswelt.

Wie seine Protagonisten ist also auch das Spiel gereift und ihr bekommt die Geschichte nun nicht mehr ganz so langsam präsentiert. Vieles passiert Schlag auf Schlag – und das ist auch gut so. Die Handlung wird damit nachvollziehbarer und einnehmender. Das ändert aber leider nichts daran, dass die Dialoge teils immer noch sehr langatmig sind und auch das Gameplay nicht wirklich abwechslungsreich ist. Wenn ihr hier ein Spiel à la Telltales *The Walking Dead* erwartet, seid ihr falsch.

Ein Buch zum Erleben

Trotzdem kann *Die Säulen der Erde: Wer den Wind sät* als Interactive Novel durchaus überzeugen. Die Handlung ist schlüssig, interessant und nimmt endlich einmal etwas Fahrt auf. In den etwa vier bis fünf Spielstunden erlebt ihr wesentlich mehr als noch im ersten Teil. Die Charaktere haben viel Persönlichkeit und wachsen euch schließlich noch mehr ans Herz als im ersten Teil.

Uns begegneten zwar in der Testversion zu Anfang zwei Bugs, die uns zwangen, das Spiel neu zu starten (Inventar und Interaktion funktionierten nicht), das geschah dann aber im weiteren Spielverlauf während der sieben Kapitel nicht mehr.

Was bringt die Zukunft?

Im Mai 2018 erscheint dann der dritte und letzte Teil: *Im Auge des Sturms*. Ihr könnt alle drei Episoden direkt per Season Pass erwerben, Teil Drei wird dann am Erscheinungstag freigeschalten. Wir sind schon reichlich gespannt, wie es mit Jack, Aliena und Philip weitergeht und ob die drei ein Happy End erleben werden oder nicht. ❑

MEINE MEINUNG

Paula Sprödefeld



„Endlich nimmt die Geschichte ein bisschen Fahrt auf!"

Nachdem der erste Teil wirklich gut inszeniert war, auf interessante Charaktere und eine gut aufgearbeitete Umsetzung der Buchvorlage baute, hält sich *Wer den Wind sät* an dieses Prinzip. Es passt zur Handlung und zum ganzen Stil des Spiels. Was Episode Zwei wesentlich besser macht und mich nicht so oft fast zum Ausrasten brachte, ist das Tempo. Die Handlung im zweiten Teil wird wesentlich schneller erzählt, was der Story rund um Jack, Aliena und Philip wesentlich mehr Dynamik verleiht und mich absolut mitgerissen hat. Ich fieberte mit Charakteren mit, verfluchte andere und fühlte mich am Ende von meinen neuen Freunden aus Kingsbridge etwas alleine gelassen. Mittlerweile glaube ich, dass Interactive Novels eine Möglichkeit wären, auch lesefauleren Leuten (dazu zähle ich mich absolut nicht) Bücher und deren Geschichten näherzubringen. Mich habt ihr jedenfalls an der Angel, Daedalic, weiter so. Das Warten hat ja im Mai 2018 ein Ende.

PRO UND CONTRA

- ➕ Mitreißende und spannende Geschichte
- ➕ Interessante Charaktere mit offensichtlicher Entwicklung
- ➕ Schöne, handgezeichnete Welt und neue Handlungsorte
- ➕ Schnellere Erzählweise als im ersten Teil
- ➕ Düstere Stimmung passend zum mittelalterlichen England
- ➖ Immer noch teilweise langatmige oder sogar unnötige Dialoge
- ➖ Zu wenig abwechslungsreiches Gameplay
- ➖ Kleinere Bugs und Crashes
- ➖ Manche Nebenaufgabe unverständlich ausgedrückt





Das Treffen von Entscheidungen – teilweise auf Zeit – gehört auch in Teil zwei essentiell zum Gameplay.



Im zweiten Teil sind Grafentochter Aliena und ihr Bruder Richard im Fokus der Geschichte.

Toll für Nostalgiker, schlecht für Neulinge: Unter der neuen Grafikhaube steckt ein 18 Jahre altes Spiel.

Outcast: Second Contact

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Appeal
Publisher: Bigben Interactive
Erscheinungsdatum: 14. November 2017
Preis: ca. € 35,-
USK: ab 16 Jahren

Nach 18 Jahren glänzt der Klassiker mit nagelneuer Grafik, offenbart aber auch deutliche Altersschwächen: Vieles, was einst genial war, wirkt heute angestaubt.

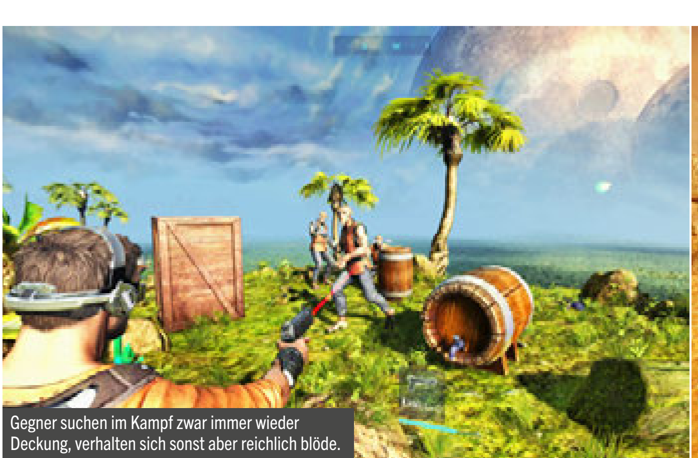
Von: Felix Schütz

Arm an Meilensteinen war das Jahr 1999 wahrhaftig nicht. Allein im Herbst setzten *Age of Empires 2*, *Homeworld*, *System Shock 2* und *Planescape: Torment* neue Maßstäbe! Und doch gelang es *Outcast*, aus der Konkurrenz herauszustechen – dieses kuriose Open-World-Abenteuer aus Belgien, das mit spektakulärer Welt, ungewöhnlicher Voxel-Technik und gewaltigem Hardware-Hunger für offene Münder und manche Kontroverse sorgte. Denn *Outcast* war ein ebenso faszinierendes wie fehlerbehaftetes Werk und gilt heute als Klassiker, den man am besten mit einer guten Portion Nostalgie genießt.

Eben darum haben sich die Entwickler Appeal vor drei Jahren um eine Kickstarter-Kampagne bemüht, durch die sie *Outcast* in neuem Grafikgewand neu auflegen wollten. Aus der Spendenkampagne wurde zwar nix, doch irgendwie haben es die Entwickler trotzdem geschafft – und liefern nun endlich das lang ersehnte Remake *Outcast: Second Contact* ab. Im Test zeigt sich: Das Spiel kann immer noch verzaubern! Doch viele Macken vermag auch die schönste neue Grafik nicht mehr zu überdecken.

Outcast? Darum geht's!

Inhaltlich bleibt *Outcast: Second Contact* nahezu unverändert, die Neuerungen betreffen in erster Linie die Optik. Euch erwartet also das nahezu gleiche Abenteuer wie vor 18 Jahren! Wer's nicht gespielt hat: Als Elitesoldat Cutter Slade verschlägt es euch ins exotische Adelpha, eine fremde Parallelwelt, in der die einheimischen Talaner von einer Kriegerkaste unterdrückt werden. Auf eurem Weg nach Hause müsst ihr den geplagten Bewohnern unter die Arme greifen, Quests erfüllen, euer Ansehen steigern und dafür sorgen, dass ihr gegen die gut bewaffneten Schurken eine Chance habt. 20 bis 30 Stunden dürft ihr dafür einplanen. *Outcast* begeisterte bei Release vor allem mit seinen riesigen, offenen Spielgebieten, die ihr in beliebiger Reihenfolge erkunden dürft. Zahlreiche NPCs bevölkern die weitläufigen Regionen, mit den meisten dürft ihr ausufernde Gespräche führen und so euer Questlog mit tonnenweise Hol- und Bring-Diensten vollstopfen. Als Rollenspiel geht *Outcast* allerdings nicht durch, es gibt weder Entscheidungsmöglichkeiten noch eine anständige Charakterentwicklung.



Gegner suchen im Kampf zwar immer wieder Deckung, verhalten sich sonst aber reichlich blöde.



Die weitläufigen Levels sind durch Portale verbunden. Schnellreise gibt's nur in eingeschränkter Form.

Scharfe Texturen, schicke Effekte: Der Kampf gegen den Achondar ist immer noch extrem simpel, sah aber nie besser aus als im *Outcast*-Remake.

Vielmehr stehen das Erkunden und die Dialoge im Mittelpunkt, nur gelegentlich von simplen Schießereien unterbrochen.

Schicke, zeitgemäße Grafik

Outcast: Second Contact ist keine HD-Neuauflage wie *Outcast 1.1*, sondern – zumindest technisch gesehen – ein vollwertiges Remake. Die einst beeindruckende Voxelgrafik, die mit hoher Weitsicht, weichem Wasser und zerklüftetem Terrain für Staunen sorgte, wurde durch die Unity-Engine ersetzt. Das Ergebnis ist ansehnlich: Euch erwarten sauber texturierte Landschaften mit schicker Beleuchtung, Wolkenschatten und einige atmosphärische Extras wie beispielsweise die hübschen Regeneffekte in der Fischerei-Region Okasankaar. Auch die legendär hässlichen Charaktermodelle des Originals wurden durch zeitgemäße Figuren mit schickeren Kostümen und einigen Details ersetzt, ein echter Gewinn für die Atmosphäre. Einzig die groben Lippenbewegungen stören in Dialogen den positiven Eindruck. Das hätte man besser machen können!

Technik mit Hindernissen

Technisch läuft das Remake allerdings noch nicht rund, bei Release zeigte die PC-Version immer wieder Performance-Einbrüche und Abstürze, vor allem beim Benutzen eines Teleporters – hier brachten erst zwei Patches Abhilfe. Andere Fehler dagegen bleiben noch bestehen, was zumindest *Outcast*-Kenner kaum schocken dürfte: Schon das Originalspiel von 1999 war reich an aberwitzigen Bugs. Und so hat auch das Remake seine bizarren Momente: Etwa wenn wir aus der Ferne sehen, wie die Zugkarren der Twon-has wild um die zweibeinigen Alien-Pferde herumzappeln. Wenn ein NPC zwei Meter über dem Boden schwebt, was bestenfalls lustig aussieht und schlimmstenfalls dazu führt, dass wir einen wichtigen Dialog nicht ohne Weiteres starten können. Oder wenn Gegner und andere Charaktere aufgrund der mauen Wegfindung immer wieder mal die Wand küssen oder in Dialogen gegen unsere Spielfigur latschen. Ärgerlich!

Steuerung: neu, aber nicht besser

Selbst wer das originale *Outcast* kennt, dürfte angesichts der überarbeiteten Steuerung schlucken. Vor allem das Springen ist ungenau! Zwar haben die ersten beiden Patches hier schon deutliche Verbesserungen gebracht, doch noch immer ist es mühsam, in der Stadt Okriana auf Häuserdächer zu klettern oder aus Felsspalten herauszukommen. Und wer es in Shamazaar ganz ohne Patch auf den Nesthügel geschafft hat, ohne dabei vor Wut in die Tastatur zu beißen, darf stolz auf sich sein. Ebenfalls zum Haareraufen: Die optionale Ego-Perspektive wurde gestrichen und die Kamera zoomt in Innenräumen und Gefechten automatisch viel zu nah an den Helden heran, was das Spielen deutlich erschwert.

Immerhin wurde das Interface überarbeitet, beispielsweise werden exotische Begriffe nun automatisch



Die ausufernden Dialoge wurden 1:1 aus dem Original übernommen und klingen etwas verrauscht.



Das übersichtliche Inventar ist schnell mit einer Vielzahl von Items gefüllt, die wir nie brauchen.

Outcast (1999)

Outcast: Second Contact (2017)

Das originale *Outcast* von 1999 verwendete eine Voxelengine, die von 3D-Beschleunigern keinen Gebrauch machte. Die Technik erlaubte damals wunderschöne, organische Landschaften, hohe Weitsicht und weiches Wasser bei maximal 512x384 Pixeln. Das Remake verwendet dagegen eine stark angepasste Unity-Engine, die komplett ohne Voxel auskommt. Die Stimmung des Originals wird dabei sehr schön eingefangen.

Outcast (1999)

Outcast: Second Contact (2017)

Während die Landschaften im originalen *Outcast* aus Voxeln berechnet wurden, bestanden Charaktere, Möbel und andere Objekte schon damals aus Polygonen. Die veraltete Technik erlaubte jedoch nur sehr klobige und grob texturierte Figuren. Im Remake gibt's dagegen moderne 3D-Modelle mit vielen Details zu bewundern, einzig die Lippenbewegungen der Figuren wirken grob und und unzeitgemäß.

in Dialogen übersetzt (optional), schwebende Icons über NPCs verraten deren Gemütslage und Heilpakete wirft der Held nun auf Wunsch automatisch ein. Inventar und Questlog wurden umgestaltet, bieten aber immer noch zu wenig Informationen – wie bestimmte Items funktionieren, muss man selbst herausfinden. Neu und reichlich überflüssig: ein Menü, das Cutters Ruf und den Status der Gegner anzeigt.

Die Details: Lob und Kritik

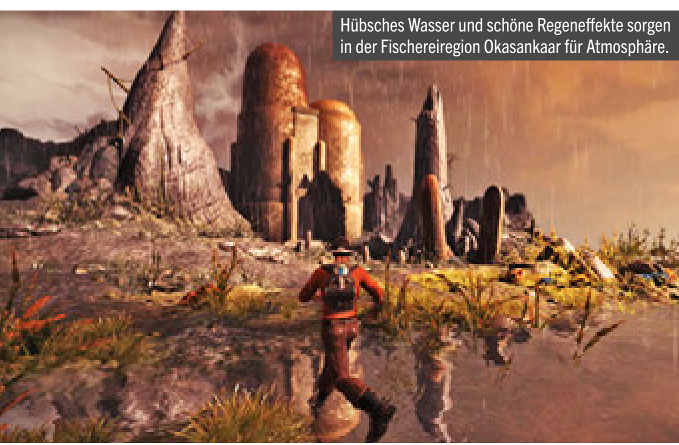
Spürbar verbessert wurde dagegen die Karte, sie zeigt nun die Namen wichtiger NPCs an. Das macht die Suche nach vielen Charakteren zum Kinderspiel, vor allem im überfüllten Okriana sehr praktisch! Dank dem zweiten Patch werden endlich auch Markierungen für die tragbaren Schnellreise-Teleporter (F-Links) auf der Map eingezeichnet. Den Aufenthaltsort unseres Twon-Has verrät die Karte aber leider immer noch nicht, schade! Apropos: Ebenjene Reittiere können nicht mehr die Rizi-Terassen in Shamazaar heraufsteigen – dabei war das doch ihre beste Eigenschaft!

Die wichtigsten Tasten dürfen wir zwar frei belegen, doch viele Funktionen wie der Gamsav-Speicherkristall, Heilpakete oder Dynamitstangen landen immer noch automatisch auf den Funktionstasten. Eine Schnellspeicher-Option sucht man vergebens und die Anzahl an Speicher-Slots ist so mickrig wie im Original. Auch der Blick ins Optionsmenü macht wenig Freude: Zwar dürfen wir einige Spielfunktionen wie die Zielhilfe anpassen (Tipp: Fadenkreuz auf „Mitte" stellen!) und auch die Sprache frei wählen, doch das Grafikmenü bietet keine Möglichkeit, detaillierte Einstellungen vorzunehmen. Immerhin: Seit dem ersten Patch werden nun auch 21:9-Auflösungen unterstützt und es wurde ein Menü für Audio-Einstellungen hinzugefügt, das fehlte bei Release noch komplett.

Lahme Schießereien

Kämpfe waren bereits im Originalspiel kein Highlight und auch das Remake schneidet in dieser Hinsicht kaum besser ab. Zwar darf man das Fadenkreuz nun frei bewegen, doch dadurch spielen sich die ungelenken Ballereien nur unwesentlich besser, zumal die automatische Kamera viel zu oft an den Helden heranzoomt. Die Waffenauswahl bleibt unverändert: Es gibt sechs Knarren, die zwar allesamt brauchbar sind, doch da die Gegner nur in sehr großer Überzahl eine Herausforderung darstellen, kann man drei der Waffen problemlos ignorieren. Das Gleiche gilt für die eigentlich coolen Gadgets, die uns das Spiel leider nie vernünftig erklärt: Dass man sich unsichtbar machen oder eine holografische Projektion erzeugen kann, kommt angesichts des niedrigen Schwierigkeitsgrads nie zum Tragen. Es ist schlichtweg nicht nötig, sich anzuschleichen oder taktisch vorzugehen, da die Gegner-KI uns wenig entgegenzusetzen hat: Feinde flitzen zwar bei Beschuss in Deckung, rennen dann aber auch immer wieder frontal in unsere Schusslinie oder werden schlimmstenfalls von einem ihrer eigenen Anführer ins Nirwana gesprengt.


Twon-Has dürfen wir als Reittiere nutzen. Leider haben sie weniger drauf als im Originalspiel von 1999.


Hübsches Wasser und schöne Regeneffekte sorgen in der Fischereiregion Okasankaar für Atmosphäre.


Schade: Die Ego-Perspektive des Originals wurde gestrichen, außerdem zoomt die Kamera nun oft ungünstig an den Helden heran.

Natürlich: Wer schon das Originalspiel kennt und liebt, der wird sich auch an den Gefechten des Remakes kaum stören. Für Neulinge dagegen, die zum ersten Mal mit *Outcast* in Berührung kommen, dürften die mutlosen Ballereien eine echte Einstiegshürde darstellen.

Atmosphäre satt!
Aller Kritik zum Trotz: Wer sich mit der schlichten Tatsache arrangiert, dass *Outcast* seine Mängel hat und weder Nebenbeschäftigungen noch RPG-Elemente bietet, der kann auch im Remake genussvoll abtauchen! Denn die hübsche Atmosphäre und die liebenswerten Figuren machen auch heute noch einiges her. Zwar laufen die meisten Quests auf simple Botengänge hinaus, doch viele Aufträge sind so miteinander verzahnt, dass es einfach Spaß macht, sich von einem NPC zum nächsten durchzufragen, den ausufernden Gesprächen zu lauschen und nach und nach die Aufgaben vom gut gefüllten Questlog abzuarbeiten. Aus heutiger Sicht wirkt die Spielwelt zwar wenig glaubhaft, doch hier sollte man das Alter nicht vergessen – immerhin war *Outcast* seiner Zeit ein gutes Stück voraus. Dass es beispielsweise keine Tag-und-Nacht-Wechsel gibt und viele Gegenstände scheinbar willkürlich in der Welt verteilt sind (wer bitte versteckt Munition auf einem Hausdach!?), verzeihen wir darum gern.

Auch heute noch schön: Hin und wieder reagieren NPCs auf unsere Handlungen. Wenn wir etwa die Kiste von Shamaz Mazum in die Luft jagen, anstatt sie artig mit einem Schlüssel zu öffnen, wird uns der Heiler später gehörig die Leviten lesen. Obwohl manche Gespräche ziemlich zäh verlaufen können, gibt es auch einige Gags und Kuriositäten, die uns selbst heute noch schmunzeln lassen – sprecht einfach mal Zeo an der Fandazma-Quelle in Shamazaar an und lasst euch erklären, wo die Frauen in Adelpha abgeblieben sind. So absurd!

Unverändert: Sprecher und Musik
Immer noch beachtlich: *Outcast* bietet Unmengen an Sprachausgabe, jede Dialogzeile wurde voll vertont. Die Sprecher des Originals bleiben komplett erhalten und tragen ihren Teil zur dichten Atmosphäre bei: Damals wie heute überzeugt Manfred Lehmann (deutsche Stimme von Bruce Willis) in seiner Rolle von Cutter Slade. Schade allerdings, dass die Aufnahmen im Remake immer noch verrauscht und blechern klingen, die Audioqualität ist nicht mehr zeitgemäß. Betonungs- und Übersetzungsfehler bleiben natürlich ebenso erhalten. Auch manche Soundeffekte, etwa das künstliche Plätschern beim Tauchen oder das Hämmern der Schmiede, wirken aufgesetzt. Da wünscht man sich, die Entwickler hätten nicht nur die Grafik runderneuert. Unverändert fantastisch ist dagegen der Soundtrack, der vom Moskauer Sinfonieorchester eingespielt wurde: Zwar wiederholen sich die aufwendigen Stücke nach einer Weile, doch das ändert nichts an ihrer enormen Wirkung. Absolut zeitlos! Nur schade, dass man das nicht über das ganze Spiel sagen kann. ❑

MEINE MEINUNG
Felix Schütz



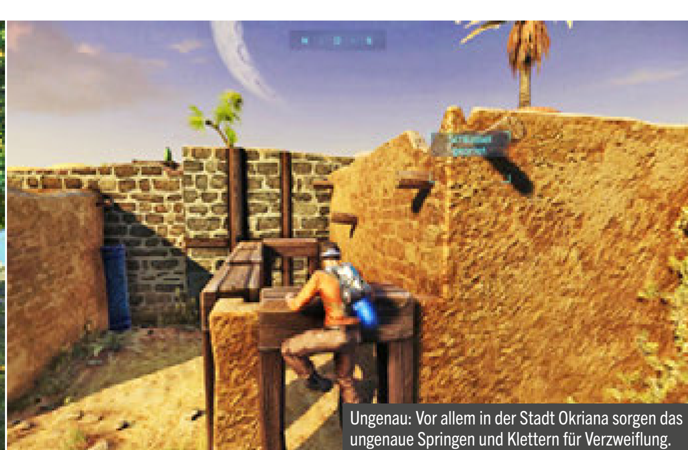
„Die Grafik tröstet nicht über den veralteten Kern hinweg."

Wenn das Remake den Sinn hatte, einer neuen Generation von Spielern das Phänomen *Outcast* schmackhaft zu machen, darf man es als Fehlschlag betrachten. Grafisch mag *Second Contact* zwar wie ein vollwertiges Remake daherkommen, doch unter der Haube steckt nichts anderes als ein Remaster – also eine stark aufgehübschte Version eines 18 Jahre alten Spiels. *Outcast*-Kenner mag das vielleicht nicht stören, denn sie bekommen immerhin eine schickere Version ihres geliebten Klassikers. Doch Neulinge könnten sich verdammt schwer tun, ins heutige Adelpha abzutauchen: Viele Features sind nicht gut gealtert, die Kämpfe fühlen sich belanglos an und wer ein modernes Open-World-Spiel mit zig Nebenbeschäftigungen erwartet, guckt in die Röhre. Trotzdem hatte ich meinen Spaß: Da ich mir *Outcast* vor 18 Jahren am Releasetag gekauft und es seitdem mehrmals begeistert durchgespielt habe, ist mir auch das Remake recht! Die Wertung ist daher ausdrücklich mit Nostalgiebonus zu verstehen.

PRO UND CONTRA
+ Tolles, zeitgemäßes Grafikupdate
+ Wunderschöne orchestrale Musik
+ Massig Quests und Charaktere
+ Weitläufige, stimmungsvolle Levels
+ 20 bis 30 Stunden Spielzeit
+ Manfred Lehmann als Cutter Slade
+ Originalspiel nahezu unverändert …
− … was man auch negativ sehen kann
− Ungenaue Sprung-Steuerung
− Nervige automatische Kamera
− Keine Ego-Perspektive mehr
− Öde, anspruchslose Kämpfe
− Veraltetes Open-World-Design
− Viele nutzlose Items
− Keine Charakterentwicklung
− Sprachausgabe klingt verrauscht
− Gelegentliche Bugs

WERTUNG **70**


Das Waldgebiet Okaar ist grafisch toll umgesetzt, spielerisch ist es aber der schwächste Abschnitt.

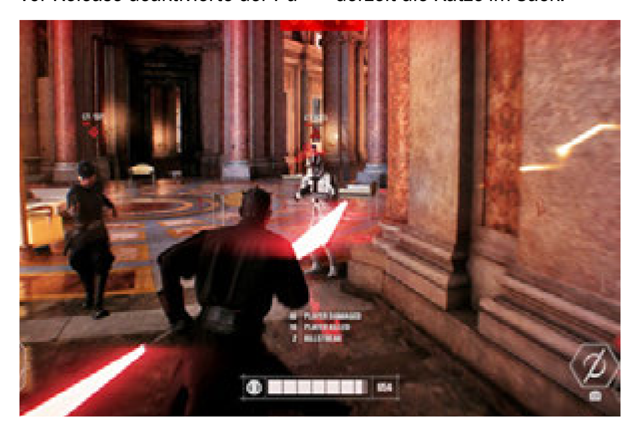

Ungenau: Vor allem in der Stadt Okriana sorgen das ungenaue Springen und Klettern für Verzweiflung.

DER EINKAUFSFÜHRER

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

STAR WARS: BATTLEFRONT 2

In der letzten Ausgabe verzichteten wir auf eine Wertung, weil wir das Spiel noch unter Live-Bedingungen testen wollten. In dieser Ausgabe sollte dann ein entsprechender Nachtest mit finaler Wertung erfolgen, aber Electronic Arts hat uns da einen Strich durch die Rechnung gemacht. Wenige Stunden vor Release deaktivierte der Publisher die Mikrotransaktionen und stellte Änderungen am Fortschrittssystem in Aussicht. Wie das Spiel schließlich final aussehen wird, weiß derzeit niemand. Wir sehen daher weiterhin von einer Wertung ab und sprechen dagegen eine Kaufwarnung aus. Aufgrund der ungewissen Zukunft ist der Multiplayer-Modus derzeit die Katze im Sack.



Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir euch die Shooter und Actionspiele vor, die ihr unbedingt im Team spielen solltet. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.

Battlefield 1
Getestet in Ausgabe: 11/16
Hervorragend inszenierte Mehrspielergefechte auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	92

Call of Duty: Black Ops 3
Getestet in Ausgabe: 12/15
Treyarchs jüngster *Call of Duty*-Teil baut auf den Stärken von *Advanced Warfare* auf und sorgt mit einer großen Auswahl an Modi, schnellen Gefechten dank Jetpack und einem umfangreichen Belohnungssystem für wochenlangen Spielspaß.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	88

Counter-Strike: Global Offensive
Getestet in Ausgabe: 10/12
Die aktuellste Version des zeitlosen Taktik-Shooters erhebt Vorgehen im Team und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch ein Spielspaßgarant. Vor allem für Wettkampfspieler gibt es keine Alternative.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Valve
Wertung:	85

Destiny 2
Getestet in Ausgabe: 12/17
Auf der Jagd nach buntem Loot geht ihr in einer Gruppe von vier bis sechs Spielern auf Raids und bewältigt Events – oder aber ihr versucht euch im PvP-Modus. Großartiges Gunplay und viele Nebenaktivitäten im Endgame motivieren.

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Activision Blizzard
Wertung:	86

Overwatch
Getestet in Ausgabe: 07/16
Wer auf der Suche nach einem sehr guten und zudem einsteigerfreundlichen Mehrspieler-Shooter ist, liegt hier goldrichtig! Blizzard bietet aber auch den Genreprofis dank der 21 Helden viel spielerische Abwechslung. Nur eine Solo-Kampagne fehlt.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	88

Team Fortress 2
Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Free2Play-Shooter bietet auf Dauer motivierende Online-Gefechte zum Nulltarif. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung, dazu kommen zahllose Mods.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	84

Rollenspiele

Ihr schlüpft gerne in Zwergenstiefel, tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre! In dieser Liste findet ihr die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.

Assassin's Creed Origins
Getestet in Ausgabe: 12/17
Traumhaft schöner Ägypten-Urlaub, in dem ihr aber nicht nur die herausragende Atmosphäre genießt, sondern auch einen motivierenden Mix aus Schleichen, Klettern und Kämpfen erlebt. Viele neue RPG-Elemente frischen die altbekannte Serie erfolgreich auf.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	88

Dark Souls 3
Getestet in Ausgabe: 05/16
Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasy-Welt. Dank hohen Wiederspielwertes und innovativer Mehrspieler-Features eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspiel-Fans. Ein Gamepad ist aber Pflicht!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	89

Deus Ex: Mankind Divided
Getestet in Ausgabe: 09/16
In einer faszinierenden Cyberpunk-Welt mit grandiosen Levels erwarten euch mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp, egal ob Schleicher, Pazifist, Hacker oder Kämpfer. Die maue Story wird wohl erst im Nachfolger aufgelöst.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	85

+ Deus Ex: Human Revolution — Getestet in Ausgabe: 09/11
Spannender Vorgänger, technisch bereits zum Release angestaubt

Publisher:	Square Enix
Wertung:	86

Diablo 3: Reaper of Souls
Getestet in Ausgabe: 05/14
Das Add-on macht *Diablo 3* zu dem Spiel, das es von Anfang an hätte sein sollen. Der Abenteuermodus hält die Beutehatz auf Dauer frisch und das überarbeitete Itemsystem Loot 2.0 sorgt für langfristige Unterhaltung. Ein Offline-Modus fehlt aber weiterhin.

Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	86

Divinity: Original Sin 2
Getestet in Ausgabe: 11/17
Unglaubliche spielerische Freiheit, klasse geschriebene Origin-Charaktere und herausfordernde taktische Rundenkämpfe machen das Spiel zu einem der besten im Bereich der isometrischen Rollenspiele seit *Baldur's Gate 2*.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Larian Studios
Wertung:	93

Dragon Age: Inquisition
Getestet in Ausgabe: 12/14
Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Zu finden gibt es toll erzählte Quests mit Entscheidungsmöglichkeiten.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

+ Dragon Age: Origins — Getestet in Ausgabe: 12/09
Technisch veraltetes Seriendebüt mit unerreichter Spieltiefe

Publisher:	Square Enix
Wertung:	86

Fallout 4: Game of the Year Edition
Getestet in Ausgabe: 12/15
Eine grandios designte Endzeit-Welt, in der ihr völlig frei agiert und überall auf interessante Orte stoßt. Im Vergleich zu den Vorgängern aber mit starkem Action-Anteil, der zu Lasten der Rollenspiel-Elemente geht. Magere Story, tolle (Crafting-)Sandbox.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	88

Mass Effect Trilogy
Getestet in Ausgabe: 04/12 (Mass Effect 3)
Das Gesamtpaket enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet massig Action, brillante Charaktere sowie eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Obacht: In der *Trilogy*-Edition fehlen einige hochwertige DLCs!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

Path of Exile
Getestet in Ausgabe: 12/13
Ein herrlicher *Diablo*-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere völlig ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, sämtliche Spielinhalte sind zu 100 % Free2Play.

Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Grinding Gear Games
Wertung:	85

Pillars of Eternity
Getestet in Ausgabe: 05/15
Isometrische Taktikkämpfe, toll geschriebene Dialoge und vielschichtige Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses tiefgehende Revival der *Baldur's Gate*-Spielmechanik aus. Obacht: Hier gibt es viel zu lesen, Sprachausgabe ist selten.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Paradox Interactive
Wertung:	91

The Elder Scrolls 5: Skyrim
Getestet in Ausgabe: 12/11
Das nordische Helden-Epos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasy-Welt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig; nur die Steuerung hat kleine Macken. Eine Flut an kostenlosen Fan-Mods schafft Abhilfe.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bethesda Softworks
Wertung:	91

+ Enderal — Getestet in Ausgabe: 08/16
Die deutsche Total-Conversion-Mod ist besser als manches Vollpreisspiel!

Publisher:	Sure AI
Wertung:	-

The Witcher 3: Wild Hunt – GotY Edition
Getestet in Ausgabe: 06/15 (Hauptspiel)
Das Finale der Geralt-Saga führt euch in eine riesige Welt, ergänzt um die beiden Add-ons *Hearts of Stone* und *Blood and Wine*. Gut 200 Stunden feinste RPG-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, knallharten Entscheidungen und brillanter Grafik!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	92

TOTAL WAR: ROME 2 – EMPIRE DIVIDED

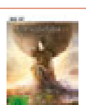
DLC

Zum Preis von knapp 20 Euro reisen Strategie-Fans in das 3. Jahrhundert n. Chr. zurück, wo Machtkämpfe im Inneren des Römischen Reiches und externe Gefahren wie Sassaniden und Germanen einen interessanten Konfliktherd erzeugen. Fünf Kulturen mit insgesamt zehn Fraktionen stehen zu Spielbeginn zur Auswahl – bei der Hälfte davon handelt es sich um Heldenfraktionen mit speziellen Armeeführern, Auftragsketten und einer stringent erzählten Geschichte, die *Rome 2* näher in Richtung der Helden und Quests von *Warhammer 2* rückt. Die Ereignisse sorgen anfangs für Abwechslung, im Spielverlauf wiederholen sie sich aber allzu oft. Mit dem DLC halten neue Features Einzug ins Spiel: Neben Verschmutzung und Seuchengefahr aus dem Nachfolger *Attila* machen euch in euren Provinzen auch Räuber zu schaffen, die es durch den Bau spezieller Gebäude zu bekämpfen gilt – ansonsten verliert ihr konstant Nahrung und Geld. Mit den neuen Kulten (etwa Christen) kehrt zudem die Religion ins Spiel zurück, was den Aufbaupart auf der Weltkarte noch komplexer macht. Die Schlachten sind dagegen nahezu unverändert im Vergleich zum vier Jahre alten Hauptspiel und einige Komfortfunktionen und KI-Verbesserungen aus *Attila* werden schmerzlich vermisst. Nur was für Hobby-Historiker!



Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Rundenstrategie-Titel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



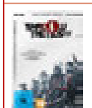
Civilization 6
Getestet in Ausgabe: 11/16
Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraumzeitalter. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und das clevere neue Sektorensystem motivieren lange Zeit. Die Gegner-KI darf aber gerne noch mit ein paar Patches verbessert werden.

Untergenre:	Rundenstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	91



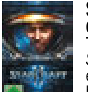
Company of Heroes 2
Getestet in Ausgabe: 07/13
Das Ostfrontszenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt *Company of Heroes 2* mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	88



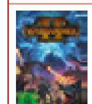
Shadow Tactics: Blades of the Shogun
Getestet in Ausgabe: 12/16
Forderndes Ninja-Schleichspiel nach bewährtem *Commandos*-Muster. Im feudalen Japan schaltet ihr schlaue KI-Gegner aus und wurstelt euch mit einem fünfköpfigen Expertenteam durch die 20 Stunden lange Kampagne. Im Genre aktuell alternativlos.

Untergenre:	Echtzeit-Taktik
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	83



Starcraft 2: Die komplette Trilogie
Getestet in Ausgabe: 09/10, 04/13, 12/15
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen die *Starcraft 2*-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90/92 (Mehrspieler)



Total War: Warhammer 2
Getestet in Ausgabe: 11/17
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachteninszenierung und dem toll umgesetzten Fantasyszenario überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

Untergenre:	Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	90

+ Total War: Warhammer — Getestet in Ausgabe: 06/16
Der Vorgänger bietet vier komplett andere Völker.

Publisher:	Sega
Wertung:	87



XCOM 2
Getestet in Ausgabe: 03/16
Der Nachfolger des hochgelobten Taktikspiels spricht sowohl Fans der Serie als auch Neueinsteiger an – mit spannenden Rundenkämpfen gegen eine Alien-Übermacht. In Verbindung mit dem komplexen Basismanagement eine süchtig machende Mischung!

Untergenre:	Rundentaktik
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93

Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.

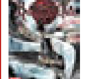


Batman: Arkham City
Getestet in Ausgabe: 01/12
Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Mix aus Kämpfen, Schleichabschnitten und Rätseln ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: Erst den Vorgänger *Arkham Asylum* spielen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Warner Bros. Interactive
Wertung:	92

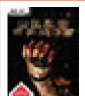
+ Batman: Arkham Asylum — Getestet in Ausgabe: 11/09
Bis zur Veröffentlichung des Nachfolgers das beste Superheldenspiel!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90



Bayonetta
Getestet in Ausgabe: 05/17
Typisch japanisches Actionfeuerwerk mit einem famosen Nahkampfsystem: Wer sich an der zuweilen konfusen Story nicht stört, bekommt ein klasse inszeniertes Kombofest mit Gamepadpflicht. Die Quick-Time-Events nerven aber mittlerweile.

Untergenre:	Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	85



Dead Space
Getestet auf: PCGames.de
Als Schiffstechniker Isaac räumt ihr im All mit Ekel-Mutanten auf. Dank toller Soundkulisse erschafft *Dead Space* eine dichte Gruselatmosphäre. Das blutige Abenteuer ist trotz abtrennbarer Körperteile auch in Deutschland ungeschnitten.

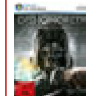
Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

+ Dead Space 2 — Getestet in Ausgabe: 03/11
Blutige und actionreiche Horror-Fortsetzung. Prima Neuerung: Isaac spricht!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90

+ Dead Space 3 — Getestet in Ausgabe: 03/13
Teil 3 bietet packende Action und einen Koop-Modus für zwei Spieler.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

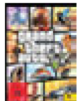


Dishonored: Die Maske des Zorns
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Dazu gibt es grandiose Bewegungsfreiheit, spannende Schleicheinlagen und packende Schwertkämpfe.

Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	91

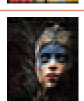
+ Dishonored 2 — Getestet in Ausgabe: 12/16
Mehr vom guten Spielprinzip mit sensationell gestalteten Levels.

Publisher:	Bethesda
Wertung:	91



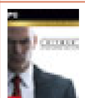
Grand Theft Auto 5
Getestet in Ausgabe: 05/15
Besser geht es kaum: Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	95



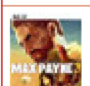
Hellblade: Senua's Sacrifice
Getestet in Ausgabe: 09/17
Als psychisch labile Kriegerin steigt ihr in eine mittelalterliche Hölle hinab, kämpft aus der Third-Person-Perspektive gegen grausige Gegner und löst Umgebungsrätsel. Unbedingt mit Kopfhörern spielen, denn das Sounddesign ist der Hammer!

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Ninja Theory
Wertung:	87



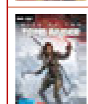
Hitman: The Complete First Season
Getestet in Ausgabe: 12/16
Als glatzköpfiger Auftragskiller stehen euch in den weiträumigen Levels zahlreiche Wege offen, die zu beseitigenden Zielpersonen aus dem Weg zu räumen. Aber Vorsicht: Das Story-Ende enttäuscht und vertröstet auf Staffel 2!

Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86



Max Payne 3
Getestet in Ausgabe: 07/12
Auch im südamerikanischen Exil macht der Ex-Cop bösen Buben per Bullet-Time die Hölle heiß. Dank knackiger Schießereien und Zwischensequenzen in gewohnter Rockstar-Qualität fühlt ihr euch wie in einem Tarantino-Film.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	89



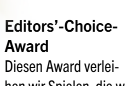
Rise of the Tomb Raider
Getestet in Ausgabe: 03/16
Lara Crofts neuestes Abenteuer sieht nicht nur atemberaubend schön aus, sondern bietet auch in Szene gesetzte Spielwelt und reichlich spielerische Abwechslung. Nur die Story bleibt oberflächlich und einige der Nebencharaktere sind arg blass.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86

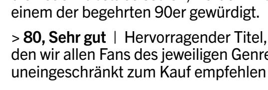
SO TESTEN WIR



PC-Games-Award
Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.



Editors'-Choice-Award
Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.



- > **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten 90er gewürdigt.
- > **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen
- > **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen
- > **60, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.
- > **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.
- < **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die zwölf PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher findet ihr hier.

Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – ein wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Number None
Wertung:	88

Dota 2
Nicht getestet
Zehn Spieler, zwei Teams, ein zeitloses Spielprinzip und eines der fairsten Free2Play-Systeme überhaupt: *Dota 2* fesselt dank gigantischer Heldenauswahl und hohem taktischen Anspruch weit über 100 Stunden lang! Die beste Alternative: *League of Legends*.

Untergenre:	Moba
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Valve
Wertung:	--

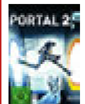
Inside
Getestet in Ausgabe: 08/16
Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine verstörende Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem hervorragenden Sounddesign unterstrichen. Spielerisch punktet *Inside* mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Untergenre:	Jump & Run/Puzzlespiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Playdead
Wertung:	91



Minecraft
Getestet in Ausgabe: 01/12
In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer eigenen Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

Untergenre:	Sandbox-Aufbauspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Mojang
Wertung:	--

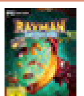


Portal 2
Getestet in Ausgabe: 05/11
Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und „schießt" euch selbst Ein- und Ausgänge. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern.

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	95

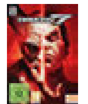
+ Portal — Getestet in Ausgabe: 11/07
Der ultrakurze Teil 1 ist auch heute noch ein spritziges Rätselvergnügen.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



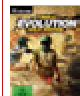
Rayman Legends
Getestet in Ausgabe: 10/13
Brillantes 2D-Hüpfspiel alter Schule in fantastischer Zeichentrick-Grafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln vor großartigen Ideen und spielen sich wunderbar spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger *Origins* inklusive!

Untergenre:	Jump & Run
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91



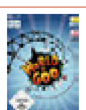
Tekken 7
Getestet in Ausgabe: 07/17
Exzellentes Prügelspiel mit hervorragender Steuerung und hochkomplexem Kampfsystem. Wer sich nicht von der abgefahrenen Japan-Thematik abschrecken lässt, bekommt hier einen würdigen Thronerben der *Street Fighter*-Serie.

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	90



Trials Evolution: Gold Edition
Getestet in Ausgabe: 05/13
Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievoll gestalteten Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Untergenre:	Geschicklichkeit
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87

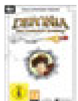


World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bildet ihr mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müsst dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	RTL Games
Wertung:	90

Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie findet ihr Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures findet ihr daher in der Rubrik Action!



Deponia: The Complete Journey
Getestet in Ausgabe: 11/13 (Goodbye Deponia)
Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit seiner Angebeteten Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' bitterbösen Kommentaren. Die drei Teile bilden eine zusammenhängende Story.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	85

+ Deponia Doomsday — Getestet in Ausgabe: 04/16
Teil 4 bringt die Story zwar nicht groß voran, ist aber gewohnt witzig.

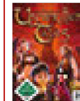
Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	85

Day of the Tentacle Remastered
Getestet in Ausgabe: 04/16
Der irre witzige Kultklassiker um eine bekloppte Zeitreisegeschichte lässt sich in Originalgrafik oder HD-Look erleben. Mit abgefahrenen Rätselketten und ikonischen Charakteren gehört das kurze Adventure für jeden Genrefan zum Pflichtprogram.

Untergenre:	Adventure
USK:	nicht geprüft
Publisher:	Double Fine
Wertung:	85

Life is Strange
Getestet in Ausgabe: 12/15
Eine hochemotionale Reise durch die (Gefühls-)Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die spannende Zeitreisestory mit ihren herzzerreißenden Entscheidungsmomenten macht die Defizite bei den Gesichtsanimationen vergessen.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86



The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspielklischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Storyqualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Crimson Cow
Wertung:	85

+ The Book of Unwritten Tales 2 — Getestet in Ausgabe: 03/15
Gelungene Fortsetzung mit üppiger Laufzeit und vielen Gags

Publisher:	Nordic Games
Wertung:	85



Monkey Island 2 Special Edition
Getestet in Ausgabe: 08/10
Das tolle HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine abenteuerliche Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	86

+ The Secret of Monkey Island SE — Getestet in Ausgabe: 09/09
Grafisch starke Neuauflage des Serienauftakts mit Steuerungsschwächen

Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	83

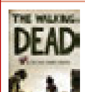


The Inner World
Getestet in Ausgabe: 08/13
Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die schön gezeichneten 2D-Figuren sind hervorragend vertont und die gute Dialogregie sorgt für glaubwürdige Charaktere.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Headup Games
Wertung:	86

+ The Inner World 2 — Getestet in Ausgabe: 10/17
Bildhübsche, fantasievolle Fortsetzung der Geschichte um die Flötenwesen

Publisher:	Headup Games
Wertung:	85



The Walking Dead
Getestet in Ausgabe: 01/13
Brillant erzähltes Horrormärchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und bewegenden Szenen. Spielerisch wird zwar nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen. Teil 2+3 sind schwächer.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Telltale Games
Wertung:	85

DOOM VFR

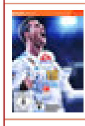
Bethesda springt zum Jahresende auf den Virtual-Reality-Zug auf und liefert gleich drei Mal neues Futter für 3D-Brillen-Jünger. Neben einer VR-Adaption der beiden Rollenspiele *The Elder Scrolls 5: Skyrim* (PS4-exklusiv) und *Fallout 4* (Veröffentlichung nach Redaktionsschluss) hält der Publisher auch eine Headset-kompatible Version des schnellen 2016er-Shooters *Doom* bereit. Bei dem 30 Euro teuren Download handelt es sich jedoch nicht um die komplette Kampagne aus id Softwares letztjährigem Meisterstück, stattdessen werden einzelne Versatzstücke mit einer (langweiligen) Story kombiniert, die nach zwei bis vier Stunden bereits abgeschlossen ist. Umso unverständlicher, dass in dieser Zeit dröge Monologe des neuen Helden die Geduld des Spielers auf die Probe stellen. Zu oft wandert ihr durch leere Korridore statt euch packende Gefechte mit Monstern aus der Hölle zu liefern – die Spielzeit fühlt sich künstlich gestreckt an. Dabei ist die Action mit aus dem Hauptspiel bekannten Waffen und Dämonen brillant inszeniert und gehört zum Besten, was Virtual-Reality-Spiele zu bieten haben. Allerdings ist die Steuerung gewöhnungsbedürftig: Linkshänder schauen in die Röhre, denn die Hauptwaffe darf nur mit der rechten Hand abgefeuert werden, eine Ausweichschritt-Mechanik sorgt zuweilen für Übelkeit und der Teleport als Bewegungsmethode Nummer eins ist oftmals unzuverlässig. *Doom VFR* unterstützt offiziell nur die HTC Vive; Oculus-Rift-Besitzer kommen über den Umweg der *SteamVR*-Software aber ebenfalls in den Genuss des Ego-Shooters.





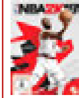
Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen euch, welche Spiele ihr als Sportfreak gespielt haben müsst, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.



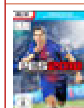
FIFA 18
Getestet in Ausgabe: 11/17
Das beste *FIFA* seit Jahren! Ein überragendes Lizenzpaket und fantastische Stadion-Atmosphäre treffen auf ein realistischeres Spielgefühl als im Vorgänger. Die professionell inszenierte Story-Kampagne taugt gut als Einstieg ins virtuelle Kicken.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	87



NBA 2K18
Getestet auf: PCGames.de
Dank der einnehmenden Atmosphäre dieser Basketball-Simulation fühlt ihr euch während der Partien so, als wärt ihr selbst in der Halle. Im Karrieremodus erobert ihr mit eurem Spieler die NBA oder hängt beim Sammelkartenspiel „Mein Team" an der Nadel.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	90



PES 2018: Pro Evolution Soccer
Getestet in Ausgabe: 10/17
Eine grandiose, ungemein realistische Simulation. Das Spielgefühl ist unvergleichlich, das hohe Niveau der Vorjahresversion wird gehalten. Endlich: Die PC-Technik ist dieses Mal mit den Konsolenversionen auf einem Niveau. Wurde auch Zeit!

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Konami
Wertung:	88

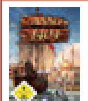


Rocket League
Getestet in Ausgabe: 09/15
Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mittels Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an kurzweiligen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und motivierender Lernkurve nie langweilig werden.

Untergenre:	Sportspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Psyonix
Wertung:	90

Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.

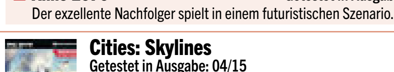


Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedelt ihr gemütlich Inseln, stellt Waren her und achtet auf die Wünsche eurer Bürger. *Anno 1404* sieht grandios aus, ist einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Den Mehrspielerteil liefert das Add-on *Venedig* nach.

Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91

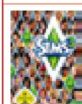
+ Anno 2070 — Getestet in Ausgabe: 12/11
Der exzellente Nachfolger spielt in einem futuristischen Szenario.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	89



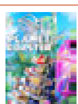
Cities: Skylines
Getestet in Ausgabe: 04/15
Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden etliche Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich hervorragend steuern und unterstützt massig Mods.

Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Paradox Interactive
Wertung:	87



Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



Planet Coaster
Getestet in Ausgabe: 12/16
Ein famoser Baukasten, in dem man der eigenen Kreativität beim Gestalten von Achterbahnen freien Lauf lassen kann. Die herrliche Aufmachung im *Theme Park*-Stil lässt Schwächen beim Wirtschaftsmanagement vergessen.

Untergenre:	Wirtschaftssimulation
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Frontier Developments
Wertung:	85

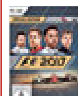
Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie findet ihr die derzeit besten Action-Rennspiele und Rennsimulationen.



Dirt Rally
Getestet in Ausgabe: 01/16
Codemasters Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profiraser ins Schwärmen geraten. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der detailliert gestalteten Kurse auswendig lernen.

Untergenre:	Rennsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	90



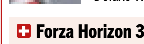
F1 2017
Getestet in Ausgabe: 09/17
Formel-1-Fans kommen an *F1 2017* nicht vorbei, das Fahrmodell lässt sich detailliert an die eigenen Simulationsbedürfnisse anpassen. Ein Maximum an Authenzität, der tolle Karrieremodus und die kultigen Classic-Inhalte runden das Paket ab.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	85



Forza Motorsport 7
Getestet in Ausgabe: 11/17
In großartiger Optik und mit grandiosem Geschwindigkeitsgefühl am Steuer eines von 700 Autos über 32 Kurse brausen und dabei eine motivierende Kampagne erleben – das geht nur in diesem Deluxe-Rennspiel ohne knallharten Simulationsanspruch.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Microsoft Studios
Wertung:	92



+ Forza Horizon 3 — Getestet in Ausgabe: 11/16
Der aktuell beste Fun-Racer punktet mit Australien als Spielwelt.

Publisher:	Microsoft Studios
Wertung:	90



Project Cars 2
Getestet in Ausgabe: 11/17
Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und Top-Fahrverhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der öde Karrieremodus weist aber KI-Schwächen auf.

Untergenre:	Rennsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	90

Peter empfiehlt



Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Deep Silver
Wertung:	82

Metro Redux
Getestet in Ausgabe: 09/14
Grafik zum Niederknien und eine Atmosphäre, die so dicht ist, dass man ohne Atemmaske an ihr erstickt: Die *Metro*-Shooter wandeln mit ihren spannenden Singleplayer-Geschichten seit jeher auf den Spuren von *S.T.A.L.K.E.R.* Als Vorbereitung zur Veröffentlichung des dritten Teils namens *Exodus* Ende 2018 lege ich jedem Fan der Ego-Perspektive die *Redux*-Versionen von *Metro 2033* und *Last Light* ans Herz – und zwar wärmstens. Klar, die Gegner-KI ist beschämend, aber Artjoms Reise durch Moskaus U-Bahn-Tunnel muss man einfach erlebt haben!

Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen findet ihr nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.

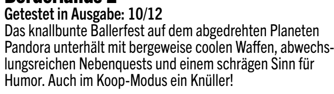


Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspielelemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93

+ Bioshock Infinite — Getestet in Ausgabe: 04/13
Fantastisches Erlebnis, an der nur die Standard-Shooter-Elemente stören.

Publisher:	2K Games
Wertung:	91



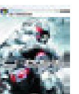
Borderlands 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das knallbunte Ballerfest auf dem abgedrehten Planeten Pandora unterhält mit bergeweise coolen Waffen, abwechslungsreichen Nebenquests und einem schrägen Sinn für Humor. Auch im Koop-Modus ein Knüller!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	86



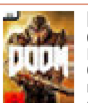
Call of Duty: Modern Warfare Remastered
Getestet in Ausgabe: 01/08 (Original)
Adrenalin pur in einer kurzen, aber umso intensiveren Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über schwache KI und fehlende spielerische Freiheit hinweg. Die aufgehübschte Grafik der Neuveröffentlichung kann sich sehen lassen!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	92



Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf euren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94



Doom
Getestet in Ausgabe: 04/13
Die alte Schule ist wieder da! Id Software vermischt bekannte Gameplay-Elemente aus den ersten beiden Teilen mit einer modernen Shooter-Mechanik. Das Ergebnis: Die einen lieben es, die anderen finden es etwas altbacken.

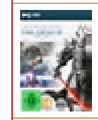
Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	83

Far Cry 3
Getestet in Ausgabe: 12/12
Lust auf Urlaub in den Tropen? Der Open-World-Shooter bügelt Design-Fehler des Vorgängers aus und punktet mit einer mitreißenden Geschichte, abwechslungsreichen Missionen, abgefahrenen Charakteren sowie befriedigendem Umfang.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	86

Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.

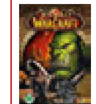


Final Fantasy 14 Complete Edition
Getestet in Ausgabe: 08/17
Das Gesamtpaket zum wundervollen Japan-MMORGP bietet über 100 Stunden Spielspaß für kleines Geld. Egal ob ihr die Story allein verfolgt oder in der Gruppe Dungeons leerräumt: *Final Fantasy*-Fans fühlen sich in dieser Welt bestens aufgehoben.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	91

Guild Wars 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: *Guild Wars 2* beeindruckt mit starker Technik, innovativen Quest- und Kampf-Mechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende, charakterbezogene Geschichte gibt es obendrauf.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ncsoft
Wertung:	88



World of Warcraft
Getestet in Ausgabe: 02/05
Liebt es oder hasst es, aber *WoW* ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit an den Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard
Wertung:	94

Star Wars: The Old Republic
Getestet in Ausgabe: 01/12
Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte *Star Wars*-Fans und Neueinsteiger ins Genre. Mitreißende Zwischensequenzen und eine professionelle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Teil 4

Die einflussreichsten PC-Spiele

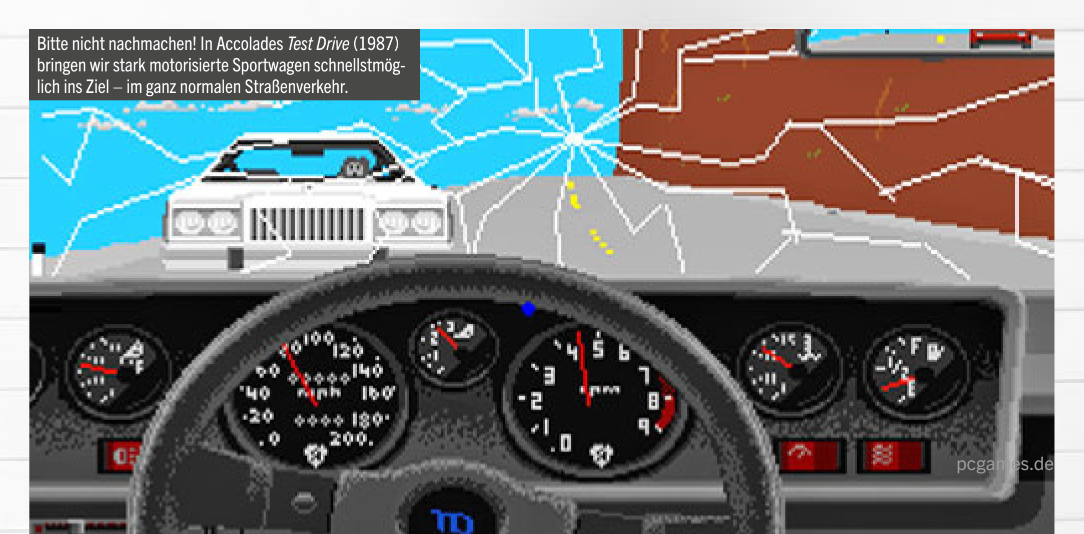
Rennspiele und Wirtschaftssimulationen

Welche PC-Spiele haben ihr Genre nachhaltig verändert? Wir stellen die einflussreichsten Rennspiele und Wirtschaftssimulationen vor.

Von: Stephan Petersen, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Autos und Geld – eine passende Kombination. In diesem Teil unserer Reportserie über die einflussreichsten PC-Spiele widmen wir uns den Rennspielen und Wirtschaftssimulationen.

Im Rennspiel-Genre sind die ersten Innovationen vornehmlich in den Spielhallen anzutreffen: *Gran Trak 10* (1974) ist das erste Rennspiel mit einem Lenkrad, *Monaco GP* (1979) das erste mit einem Sit-in-Gehäuse und *Out Run* (1986) das erste mit Force Feedback. Die besten Rennspiele gibt es lange Zeit ausschließlich auf Arcade-Automaten. Oder auf Heimcomputern. PC-Spieler müssen oftmals sehnsüchtig auf die – grafisch meist schwächeren – Portierungen warten. Ähnlich sieht es bei den Wirtschaftssimulationen aus, hier haben Heimcomputer-Besitzer zunächst oftmals die Nase vorn. Als 1987 mit *Vermeer* der Startschuss für die „typisch deutschen" Wirtschaftssimulationen fällt, schauen PC-Besitzer noch ein Jahr lang in die Röhre. Ab Anfang und Mitte der 90er-Jahre wendet sich das Blatt jedoch, als der PC in zahlreichen Büros und Kinderzimmern Einzug hält. Aber genug der Vorworte, auf geht's in die vierte Runde! Welches sind die einflussreichsten Rennspiele und Wirtschaftssimulationen auf dem PC?


Bitte nicht nachmachen! In Accolades *Test Drive* (1987) bringen wir stark motorisierte Sportwagen schnellstmöglich ins Ziel – im ganz normalen Straßenverkehr.

PC-RENNSPIELE, DIE DAS GENRE GEPRÄGT HABEN
FÜNF EINFLUSSREICHE RENNSPIELE IM ÜBERBLICK



Geoff Crammonds *Stunt Car Racer* beeindruckt im Jahre 1989 vor allem mit seiner für damalige Verhältnisse komplexen Physik-Engine.



Das hervorragende *Colin McRae* (1998) vom britischen Studio Codemasters ist der Ausgangspunkt der erfolgreichsten Rallyesport-Reihe.

Das ebenfalls von Codemasters entwickelte *DTM Race Driver* (2003) verschbindet typische Rennspiel-Inhalte mit einer durch Zwischensequenzen präsentierten Story.



GTR (2004) von den schwedischen SimBin Studios gehört zu den anspruchsvollsten und realistischen Rennspielsimulationen aller Zeiten.



Die *F1*-Serie von Codemasters (seit 2009) ist eine der erfolgreichsten Rennspielserien und dank offizieller FIA-Lizenz stets mit den aktuellen Fahrer- und Teamdaten ausgestattet.

Am Limit: Die einflussreichsten Rennspiele

Test Drive (1987/ Distinctive Software)

Bäm! Die Windschutzscheibe zerbricht in tausend Teile, als unser Porsche 911 Turbo mit 130 Meilen pro Stunde in einen LKW rauscht. Was schleicht der hier auch so herum? Na gut, ein bisschen viel Tempo hatte unser Sportwagen vielleicht drauf. Immerhin befinden wir uns nicht auf einer Rennstrecke, sondern im ganz normalen Straßenverkehr. Aber die Zeit drängt. Ziel des Spielers im von Distinctive Software (heute: EA Canada) entwickelten *Test Drive* ist es, einen stark motorisierten Boliden schnellstmöglich ins Ziel zu bringen. Das Problem dabei: Tempolimits, Radarkontrollen, Cops und Gegenverkehr.

Test Drive sieht für seine Zeit richtig gut aus – auf den Heimcomputern Amiga und Atari ST naturgemäß besser als auf dem PC mit seiner EGA-Grafik. Aber auch auf dem Rechenknecht macht das illegale Straßenrennen mit den schnellen Flitzern richtig viel Spaß. Innovativ: Die für damalige Verhältnisse realistisch wirkende Rennstrecke sieht der Spieler aus der Cockpit-Perspektive.

Test Drive wird dank seines motivierenden Gameplays ein großer Erfolg. Zwei Jahre später erscheint mit *Test Drive 2: The Duel* (1989) ein Nachfolger, den ebenfalls Distinctive Software entwickelt. Mehr Strecken, mehr Autos und KI-Gegner machen die Rennen abwechslungsreicher. Weitere Titel und Ableger folgen. *Test Drive 3: The Passion* (1990) kommt komplett in 3D daher. Entwickler ist erstmals Accolade, das bei den Vorgängern nur als Publisher fungierte.

Nach einer siebenjährigen Pause feiert die Serie 1997 mit *Test Drive 4* ihr Comeback. Wirkliche Neuerungen oder gar Innovationen? Sucht man vergeblich. Das ändert sich 2007 mit *Test Drive Unlimited* von Entwickler Eden Games: Hier geben wir zwar auch mit Sportwagen Vollgas, rasen aber durch eine offene Spielwelt mit rund 1.600 virtuellen Kilometern. 2011 folgt ein zweiter *Unlimited*-Teil. 2012 erscheint mit *Test Drive: Ferrari Racing Legends* der bisher letzte Serienteil, mit dem die dafür verantwortlichen Slightly Mad Studios allerdings noch nicht an die hohe Qualität ihres späteren Hochkaräters *Project Cars* anknüpfen können.

2016 erwirbt der französische Publisher Bigben Interactive die Markenrechte und kündigt ein Reboot der erfolgreichen Rennserie an. Bislang gab es allerdings noch keine offizielle Ankündigung. Man darf gespannt sein, wie es mit *Test Drive* weitergeht.

Formula One Grand Prix (1992/MicroProse)

Formula One Grand Prix ist nicht die erste realistische Rennsimulation – diese Ehre gebührt *Indianapolis 500: The Simulation* (1989) von Entwickler Papyrus Design Group. Dennoch erreicht *Indianapolis 500* nicht so viel Aufmerksamkeit wie *Formula One Grand Prix*. Das hat vor allem einen Grund: das fast ausschließlich in den USA beliebte Indy-500-Szenario mit einem einzigen Rundkurs.



Formula One Grand Prix (1992) setzt neue Technik-Maßstäbe. Die Microprose-Rennsimulation glänzt mit großartiger Grafik, glaubhafter Physik und einem realistischen Fahrverhalten.

Nachdem *Indianapolis 500* gezeigt hat, was technisch wie spielerisch aktuell möglich ist, beauftragt Microprose den Physiker und Spieldesigner Geoff Crammond, eine realistische Formel-1-Simulation zu entwickeln. Crammond hatte bereits mit *Stunt Car Racer* (1989) und dessen hervorragender Physik-Engine auf sich aufmerksam gemacht. Und auch *Formula One Grand Prix* setzt Maßstäbe: Die Rennsimulation glänzt mit großartiger Grafik, realistischer Physik und einem akkuraten Fahrverhalten. Crammonds Rennsimulation ist eine der ersten, in der man als Spieler die Geschwindigkeit seines Fahrzeugs wirklich „fühlt" und das Fahrverhalten der Realität sehr nahe kommt. Das merken wir etwa beim Beschleunigen und Bremsen. Oder auch in Kurven. Wer hier im Harakiri-Modus eines Arcade-Racers unterwegs ist, befindet sich schneller im Kiesbett als er „Boxenstopp" buchstabieren kann. Für Realität sorgen zudem die verschleißenden Reifen. Nach mehreren Runden spüren wir merklich den fehlenden Grip. Klasse: *Formula One Grand Prix* bietet sogar Regenrennen. Selbstredend ist hier das Fahrgefühl ein anderes als auf trockener Strecke.

Doch auch abseits der Piste überzeugt *Formula One Grand Prix*. Als inhaltliche Grundlage dient die Formel-1-Saison von 1991 mit ihren 16 Rennstrecken. Zwar haben die Entwickler die Team- und Fahrernamen aus Lizenzgründen verfremdet, mit dem mitgelieferten Editor sind aber nach wenigen Klicks F1-Legende Ayrton Senna und ein junges deutsches Talent namens Michael Schumacher mit von der Partie. Besonders cool: *Formula One Grand Prix* bietet einen Mehrspieler-Modus – per Nullmodemkabel können zwei Spieler ihre PCs miteinander vernetzen und gleichzeitig fahren. Oder aber mehrere Spieler nutzen den Hotseat-Modus an einem Rechner. In diesem Fall wechseln sich die menschlichen Fahrer gegenseitig ab, während die KI den eigenen Boliden weiterfährt. Das erweist sich als eine Mordsgaudi, wenn man endlich wieder am Zug ist und feststellt, dass die KI ein bis zwei Plätze gutgemacht hat – oder aber in einen Unfall verwickelt war. In diesem Fall lachen allerdings nur die Mitspieler.

1996 folgt *Grand Prix 2*, das in Sachen Grafik, Sound und Fahrzeugsetup erneut neue Maßstäbe setzt. *Grand Prix 3* (2000) glänzt vor allem durch sein dynamisches Wettersystem, hinkt der Rennspiel-Konkurrenz aber grafisch mittlerweile hinterher. Deshalb bekommt der Nachfolger *Grand Prix 4* (2002) eine neue Grafik-Engine spendiert. Doch trotz der optischen Verbesserungen verkauft sich das Spiel nicht gut. Publisher Infogrames setzt das Entwicklungsteam unter Druck, um der Konkurrenz von Electronic Arts in Form von *F1 2002* (2002) zuvorzukommen. Die Folge: *Grand Prix 4* erscheint zu früh. Spieler beklagen sich über fehlende Features, an Bugs mangelt es hingegen nicht. Im darauffolgenden Jahr muss Microprose seine Büros schließen – das Ende der *Grand Prix*-Serie.

The Need for Speed (1995/Electronic Arts)

Selbst überzeugte ÖPNV-Fahrer und notorische Rennspiel-Hasser dürften schon von *Need for Speed* gehört haben. Nicht alle aber wissen vermutlich, dass die weltberühmte Rennspielserie ihren Einstand 1994 auf der gefloppten High-End-Konsole 3DO feiert. Erst ein Jahr später folgt eine erweiterte und verbesserte PC-Portierung.



In Bezug auf Realismus und Fahrphysik ist *Grand Prix Legends* (1998) bis heute unerreicht.



Die Cops beziehungsweise die Verfolgungsjagden sind ein zentrales Spielelement von *The Need for Speed* (1995).

Auf potenten Rechnern begeistert *The Need for Speed* (1995) die Spieler mit famoser Grafik. So macht es Spaß, mit den lizenzierten Sportwagen wie Dodge Viper oder Toyota Supra über die verschiedenen Strecken zu flitzen. Spielerisch ist der Racer voll auf der Höhe: Das Handling flutscht, die Fahrphysik überzeugt und originale Motor- und Fahrgeräusche runden die exzellente Technik ab. Trotz des Realismus stehen Geschwindigkeit und kurzweiliger Spaß im Mittelpunkt. Und Speed brauchen wir auf den mit Gegenverkehr bevölkerten Strecken, um so schnell wie möglich das Ziel zu erreichen und der Polizei zu entkommen. Die Cops beziehungsweise die Verfolgungsjagden sind ein zentrales Spielelement von *The Need for Speed*. Wenn die Polizei uns erwischt, gibt es ein Ticket. Nach dem dritten wandern wir in den virtuellen Knast.

Die Inszenierung stimmt ebenfalls: Showroom-Bilder, kurze mit Musik unterlegte Videos und gesprochene Kommentare präsentieren die schick in Szene gesetzten Nobelkarossen. Ein zusätzliches Eye Candy: die Replay- und Zeitlupenfunktionen, in denen wir unsere Flitzer und natürlich auch unsere Fahrkünste nach dem Rennen bestaunen dürfen.

The Need for Speed ist ein riesiger Erfolg. Drei Jahre später erscheint mit *Need for Speed 2* (1997) ein Nachfolger, der deutlich arcadelastiger daherkommt. In der Folgezeit kommt fast jährlich mindestens ein neuer Serienteil auf den Markt – zuletzt im November 2017 das nur teilweise überzeugende und mit nervigen Lootboxen ausgestattete *Need for Speed: Payback*. Im Jahr 2014 schafft es das Franchise sogar auf die Kinoleinwand: Aaron Paul (*Breaking Bad*) übernimmt die Hauptrolle in der leider eher enttäuschenden Videospiel-Verfilmung.

Grand Prix Legends (1998/Papyrus Design Group)

Mit *Indianapolis 500: The Simulation* hat Papyrus eine deutlich wahrnehmbare Duftmarke gesetzt. Das Magnum Opus des US-Studios ist jedoch *Grand Prix Legends* von 1998. Das Spiel simuliert die Formel-1-Saison des Jahres 1967. Die Entscheidung für dieses Rennjahr ist keine willkürliche: Von 1966 auf 1967 hatte sich der erlaubte Hubraum in der Formel 1 verdoppelt. Mit rund 400 PS waren die Formel-1-Boliden nun sehr stark motorisiert, gleichzeitig gab es noch keine Spoiler. Zudem verfügten die übermotorisierten „Zigarren" nur über eine einzelne, relativ harte Gummimischung mit profilierten Reifen gegenüber den mehreren Mischungen und Slicks, die heute bei Formel-1-Wagen Standard sind. Infolgedessen war es für die Rennfahrer sehr anspruchsvoll, diese Raketen auf der Strecke zu halten.

Dieses Gefühl dürfen Hobby-Vettels in *Grand Prix Legends* selbst nachempfinden. Auf historischen Parcours nehmen wir in zeitgenössischen Rennwagen wie dem Ferrari 321 oder dem Honda RA 300 Platz und messen uns mit Graham Hill und Jim Clark. Es bedarf schon einiger Übung, um überhaupt eine fehlerfreie Runde hinzulegen. Von konstanten Rundenzeiten oder dem Gewinn der Meisterschaft wollen wir noch gar nicht reden. Anfangs ist es selbst auf Geraden eine Herausforderung, den Wagen auf den buckligen Strecken zu halten. Nur wer viel übt und sich in die Tiefen des Fahrzeug-Setups begibt, ist auf Dauer erfolgreich. Jeder Bolide steuert sich wie sein historisches

Vorbild unterschiedlich, sämtliche Details fließen in die Simulation ein. So berechnet das Spiel etwa exakt die Menge des Benzins und das Gesamtgewicht des Fahrzeugs. Das hat Einfluss auf das Beschleunigungs- und Bremsverhalten unseres Flitzers. Ja, selbst die Benzinmenge hat in den Kurven Auswirkungen auf die Fliehkräfte.

In Bezug auf Realismus und Fahrphysik ist *Grand Prix Legends* bis heute ein Meilenstein. Alle folgenden Rennspiele müssen sich an der Papyrus-Rennsimulation messen lassen. Eine Fortsetzung gibt es zwar nicht, dafür veröffentlichen treue Fans und Enthusiasten über die Jahre zahlreiche Mods, die verbesserte Grafiken, neue Strecken, Fahrzeuge und Meisterschaften liefern.

Driver (2000/ Reflections Interactive)

Ein Mann und sein Auto kämpfen gegen das Unrecht! Nein, hier geht es nicht um Michael Knight und K.I.T.T. In *Driver* schlüpfen wir in die Rolle des Undercover-Cops John Tanner und klemmen uns hinter das Lenkrad verschiedener Fahrzeuge aus den 70er-Jahren. Das Ziel: eine Verbrecherorganisation zu zerschlagen. Dafür schleust sich Ex-Rennpilot Tanner als Fluchtwagenfahrer bei den Kriminellen ein.

Der Clou von *Driver* ist die frei befahrbare 3D-Spielwelt. Das ist zwar kein Novum, schon *Turbo Esprit* (1986) hat eine frei befahrbare Stadt mit Verkehrsregeln, Gegenverkehr und Passanten. Doch erst mit *Driver* gelingt diesem Feature der Durchbruch. Als Tanner machen wir die Straßen von Miami, San Francisco, Los Angeles und New York unsicher. Herzstück des Spiels ist der 35 Missionen umfassende Undercover-Modus, der eine spannende Story erzählt. Durch absolvierte Missionen schalten wir neue Städte und Spielmodi frei. Spielerisch stehen Verfolgungsjagden im Mittelpunkt. Als Vorbild dienen Filmklassiker der 60er- und 70er-Jahre – allen voran *Bullitt* (1968) mit Steve McQueen oder der gleichnamige Film *Driver* (1978) mit Ryan O'Neal. Das Fahrverhalten der historischen Kultkarossen ist dabei eher rauf Realismus als auf Arcade-Spaß ausgelegt. Selbst ein Schadensmodell hat *Driver* im Gepäck. Als spielerisches Korrektiv dient die virtuelle Polizei: Wenn wir mit unserem Wagen ein Verkehrsdelikt begehen, nehmen die Cops die Verfolgung auf und versuchen, unser Auto zu rammen. Diese Verfolgungsjagden enden entweder mit einem Totalschaden oder unserer Flucht. Mithilfe der Filmregisseur-Funktion können wir unsere schönsten Verfolgungsjagden aufzeichnen und bearbeiten.



Die Besonderheit von *Driver* (2000) ist die frei befahrbare 3D-Spielwelt.

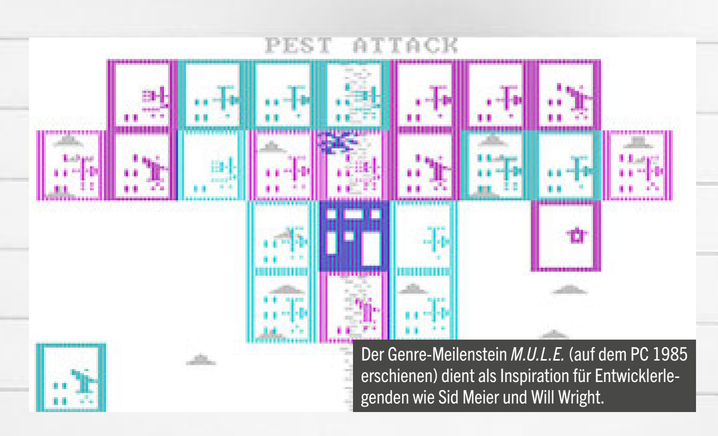
Das Gesamtkonzept funktioniert: *Driver* verbindet gekonnt Rennspiel mit Story und spielerischer Freiheit und inspiriert damit kommende Titel – auch über das Rennspiel-Genre hinaus. Während der Nachfolger *Driver 2: Back on the Streets* (2000) nicht für den PC erscheint, wird *Driv3r* (2005) ein Jahr nach den Konsolenversionen auch für Windows-Rechner umgesetzt. Das Spiel leidet allerdings unter einer schwachen Technik und seinem miesen Missionsdesign.

Geld stinkt nicht: Die einflussreichsten Wirtschaftssimulationen

M.U.L.E. (1985/Ozark Softscape)

Seine Geburtsstunde erlebt das Genre auf dem Atari 800 – mit dem richtungsweisenden *M.U.L.E.* von Dan Bunten. Zwei Jahre später erscheint das Spiel auch auf einem abgespeckten Rechenknecht, dem IBM PCjr. Worum geht's? Wir sollen auf dem fiktiven Planeten Irata (bitte mal rückwärts lesen!) eine florierende Kolonie errichten. Wer bis zur Abholung durch das Erden-Raumschiff am meisten Kohle scheffelt, gewinnt. Unsere Konkurrenten sind menschliche Gegner, fehlende Spieler ersetzt *M.U.L.E.* durch KI-Widersacher. Spannend: Zwar gewinnt am Ende der reichste Spieler, doch es gibt auch eine kooperative Komponente. Alle Spieler tragen mit ihren Entscheidungen zum Überleben der Kolonie bei.

Im Mittelpunkt des Geschehens steht der namensgebende Arbeitsroboter M.U.L.E. (Akronym zu mule, Englisch für Maultier), den wir für die Ressourcengewinnung einsetzen. Energie, Nahrung, Erz und Edelsteine dienen uns für den Unterhalt und Ausbau der extraterrestrischen Siedlung. Wichtig: Wir entscheiden, auf welchen Parzellen wir unsere M.U.L.E.s installieren. Berge eignen sich für den Abbau von Erz, Flusstäler dagegen für den Anbau von Nahrung. Auch unsere anfangs ausgewählte Rasse mit ihren Vor- und Nachteilen hat Einfluss auf unseren Ressourcenertrag. Darüber hinaus können Hobby-Kolonisten Land (ver-)kaufen und untereinander handeln. Ein besonderer Kniff sind die Ereignisse wie Piraten oder Meteoriten. Ganz im Gegensatz zum wirklichen Leben ist das Glück nicht mit den Tüchtigen. Negative Ereignisse betreffen immer den führenden Spieler, während der Letzte mit Boni rechnen darf.



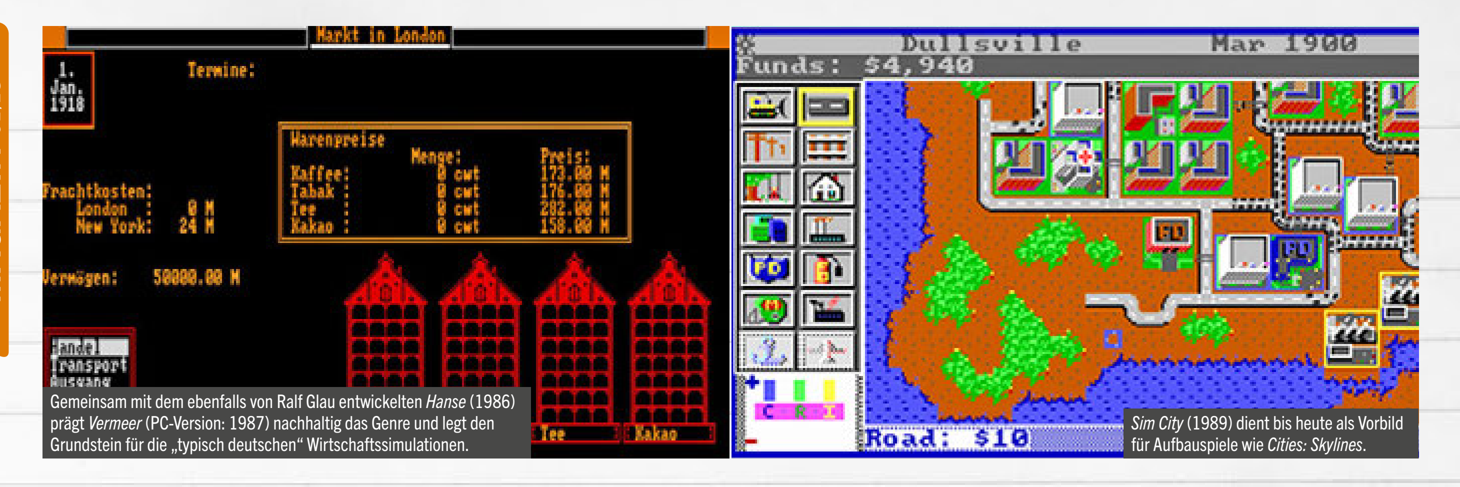
Der Genre-Meilenstein *M.U.L.E.* (auf dem PC 1985 erschienen) dient als Inspiration für Entwicklerlegenden wie Sid Meier und Will Wright.

M.U.L.E. begeistert Spieler und Presse dank der immer wieder neu (und fair) generierten Karten, des ausgeglichenen Gameplays und des Mehrspieler-Parts. Doch vor allem der ökonomische Teil der Wirtschaftssimulation ist in der mittlerweile eingeläuteten Endphase der Arcade-Ära ein erfrischend neues Spielelement. *M.U.L.E.* prägt maßgeblich das Genre und dient als Inspiration für zahlreiche Spieleentwickler. Kult-Designer wie Sid Meier (*Railroad Tycoon*, *Civilization*) und Will Wright (*Sim City*) nennen *M.U.L.E.* im Rückblick als Vorbild für ihre eigenen Meisterwerke.

Vermeer (1988/Ariolasoft)

Wenn jemand über die guten alten Zeiten und die „typisch deutschen" Wirtschaftssimulationen schwärmt, dann sollte dabei im selben Atemzug immer ein Name fallen: Ralf Glau. 1987 erscheint seine Wirtschaftssimulation *Vermeer* auf Heimcomputern wie dem C64, ein Jahr später auch auf dem PC.

Vermeer versetzt uns ins letzte Jahr des Ersten Weltkrieges: 1918. Der betagte Berliner Kunstsammler Walther von Grünschild fühlt sein Ende kommen, doch einen Wunsch hat er noch: Seine potenziellen Erben sollen ihm seine in den Kriegswirren verloren gegangene Bildersammlung wiederbeschaffen. Als Belohnung winken sein Vermögen und das Firmenimperium. Hier kommen wir ins Spiel. Mit einem vom Onkel freundlicherweise vorgestreckten Startkapital erwerben wir auf dem gesamten Globus Grundbesitz und errichten darauf Plantagen zum Anbau von



Gemeinsam mit dem ebenfalls von Ralf Glau entwickelten *Hanse* (1986) prägt *Vermeer* (PC-Version: 1987) nachhaltig das Genre und legt den Grundstein für die „typisch deutschen" Wirtschaftssimulationen.

Sim City (1989) dient bis heute als Vorbild für Aufbauspiele wie *Cities: Skylines*.

Tee, Kaffee, Seide, Tabak und Kakao. Die Ernte verkaufen wir an internationalen Handelsplätzen oder schließen Waren-Termingeschäfte ab.

Auch können potenzielle Erben an der Börse mit Aktien handeln, in Devisengeschäfte investieren oder auf der Pferderennbahn ihre mühsam verdiente Kohle (hoffentlich) vermehren. Für spielerische Abwechslung sorgen ferner unvorhergesehene Ereignisse. Die erwirtschaftete Knete nutzen wir auf Kunstauktionen, um die Gemälde unseres Onkels zu ersteigern. Dumm nur, wenn wir dabei auf ein Werk des fiktiven Kunstfälschers Vico Vermeer hereinfallen.

Gemeinsam mit dem ebenfalls von Ralf Glau entwickelten *Hanse* (1986) prägt *Vermeer* nachhaltig das Genre und legt den Grundstein für ebenjene „typisch deutschen" Wirtschaftssimulationen, in denen wir beispielsweise Weingüter verwalten (*Winzer*/1991), eine Pizzeriakette errichten (*Pizza Connection*/1994) oder den beliebtesten Fernsehsender aufbauen (*Mad TV*/1991). Mainstream, Nische, seriös, humorvoll, historisch, zeitgenössisch – Wirtschaftssimulationen aus deutschen Landen decken zahlreiche unterschiedliche Themen ab. Gemein ist den meisten von ihnen jedoch ihre Liebe zum Detail und das abwechslungsreiche Gameplay. Ebenso wie Adventures genießen diese Titel in Deutschland einen Status, den sie im Ausland nie erreichen. Übrigens: *Vermeer* erhält noch zwei modernisierte Versionen. 1997 erscheint das Remake *Vermeer: Die Kunst zu erben* und 2004 *Vermeer 2: The Great Art Race*.

Sim City (Maxis/1989)

1984 arbeitet der junge US-Spieldesigner Will Wright an seinem ersten Projekt. Im Actionspiel *Raid on Bungeling Bay* (in Deutschland bis 2012 indiziert, heute USK-Empfehlung: ab 0 Jahren) steuern Hobby-Piloten einen Helikopter durch pixelige Lüfte. Während des Programmierens merkt Wright, dass ihm die Arbeit mit dem Leveleditor und der Entwurf von Landschaften mehr Spaß macht als das eigentliche Spiel. Dem Entwickler, der sich privat für Theorien über Stadtplanung interessiert und alles darüber liest, was er in die Hände kriegen kann, kommt eine Idee: Warum nicht eine Wirtschaftssimulation entwi-

EINFLUSSREICHE PC-WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN

DIESE WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN HABEN IHR GENRE BEEINFLUSST.

Klingt eigentlich ziemlich öde, macht aber schnell süchtig: In *Sid Meier's Railroad Tycoon* (1990) errichten wir ein Eisenbahn-Imperium.

Der Patrizier (1992) vom deutschen Entwickler Ascon (später unter dem Namen Ascaron bekannt) ist einfach eine großartige Handelssimulation.

Anstoss (1993) kombiniert abwechslungsreichen Fußballmanager-Alltag mit einer gelungenen Präsentation.

Das vom Briten Peter Molyneux erdachte *Theme Park* (1994) begründet das Untergenre der Freizeitpark-Simulationen.

Aufbauspiel und clevere Satire: *Tropico* zeigt im Jahr 2001, dass beides zusammen hervorragend funktioniert.

ckeln, in der man selbst als Stadtplaner agiert?

1985 entsteht eine erste Version von *Sim City*, zu diesem Zeitpunkt noch unter dem Namen *Micropolis*. Doch kein Publisher glaubt an den Erfolg. Wer will sich in seiner Freizeit schon mit Städteplanung beschäftigen? Erst vier Jahre später, als Wright zusammen mit dem Investor Jeff Braun das Entwicklungsstudio Maxis gründet, wird *Sim City* Realität.

Darin kümmern wir uns um den Aufbau und Unterhalt einer ganzen Stadt. Die Aufgabenliste ist lang: Wir errichten Wohn-, Gewerbe- und Industriezonen, bauen Spezialgebäude wie Schule, Polizei, Feuerwehr und Kraftwerk, kümmern uns um die Strom- und Wasserversorgung, entwickeln Straßen und öffentliche Verkehrsmittel und tragen obendrein auch noch die Verantwortung für die Finanzen. Klingt stressig, macht aber verdammt viel Spaß: Seine Stadt aus der Vogelperspektive zu managen und mitzuerleben, wie aus einem Kuhkaff eine wuselige Mega-Metropole wird, ist für viele Spieler ein wahrer Genuss. Neben dem Endlosspiel wartet *Sim City* mit einigen Szenarien auf, in denen wir von Beginn mit massiven Problemen zu kämpfen haben. So kämpft etwa das schweizerische Bern im Jahr 1965 mit massiven Verkehrsproblemen, während wir uns im Detroit des Jahres 1972 mit einer hohen Kriminalitätsrate konfrontiert sehen.

Sim City dient bis heute als Vorbild für Aufbauspiele – und als Ausgangspunkt für Will Wrights beachtliche Entwicklerkarriere. Zahlreiche weitere *Sim*-Spiele folgen, beispielsweise *Sim Ant* (1990) und *Sim Earth* (1991). Am Ende der Evolution steht die Lebenssimulations-Reihe *Die Sims* (2000), die sich bis heute als hervorragende monetäre Melkkuh erweist.

Die Siedler (Blue Byte/1994)

Wohl kaum ein anderes Spiel ist so sehr mit dem Begriff des „hohen Wuselfaktors" verknüpft wie *Die Siedler*. Zum Zeitpunkt des Erscheinens auf dem Amiga (1993) hat der deutsche Entwickler Blue Byte mit *Battle Isle* (1991) und *Historyline: 1914-1918* (1992) bereits zwei Duftmarken im Bereich der Rundenstrategie gesetzt. Doch den ganz großen Erfolg erlebt das Studio erst, als es das Genre wechselt und *Die Siedler* entwickelt.

In dem Aufbauspiel besitzen wir anfangs eine Burg, etwas Land, sowie einige Arbeiter und Rohstoffe. Unsere Aufgabe besteht darin, funktionierende Warenkreisläufe aufzubauen. Will heißen: Mit den Rohstoffen errichten wir Gebäude, die wiederum andere Ressourcen erzeugen. So fällt beispielsweise ein Holzfäller Bäume, die ein Sägewerk zu Holzbrettern verarbeitet, welche wir schließlich für den Bau eines neuen Gebäudes nutzen. Dazu gehören auch Militärgebäude, die unseren Kontrollbereich auf der Karte erweitern.

Mit zunehmender Spieldauer nehmen die Komplexität und die Motivationsspirale zu. Das Besondere: Wir kümmern uns selbst um die Warenwege, indem wir unseren Siedlern Aufgaben beziehungsweise Berufe zuweisen und ihnen bei der Arbeit zuschauen. Dafür benötigen die Arbeiter ein Werkzeug, für das ebenfalls – ihr ahnt es – Rohstoffe notwendig sind. Trotz der putzigen Optik und des relativ gemächlichen Spieltempos ist das finale Spielziel weit weniger friedlich. Hauptaufgabe ist die militärische Überlegenheit über die menschlichen und/oder KI-Gegner. Klasse: Am PC gibt es einen Mehrspieler-Splitscreen-Modus.

Ein Jahr nach der Amiga-Fraktion dürfen auch PC-Besitzer die kleinen Pixel-Siedler über den Monitor dirigieren und sich am Wuselfaktor erfreuen. *Die Siedler* ist ein voller Erfolg und im Rückblick ein Meilenstein des Genres. Zahlreiche Fortsetzungen folgen. Der letzte „richtige" Serienteil, *Die Siedler 7*, erscheint 2010. Dann wird es ruhiger um die Erfolgsreihe. Nach einem Browser-Ableger 2011 erscheint 2016 *Champions of Anteria*. Das trägt nach Schwierigkeiten während der Entwicklungsphase und Gameplay-Neuausrichtungen nicht einmal mehr *Die Siedler* im Titel und entpuppt sich als mäßiges Taktikspiel mit einem noch dünneren Aufbau-Part.



Warenwege und Wuselfaktor: *Die Siedler* schlägt 1994 voll ein und ist im Rückblick ein Meilenstein des Aufbauspiel-Genres.

Anno 1602 (Max Design/1998)

In puncto Komplexität geht *Anno 1602* noch einen Schritt weiter als *Die Siedler*. Das Spiel des österreichischen Studios Max Design versetzt uns ins titelgebende Jahr 1602, einer Epoche der europäischen Entdecker und Kolonisten. Zu Spielbeginn sind wir lediglich mit einem kleinen Handelsschiff sowie ein paar Ressourcen ausgestattet und erkunden die aus zahlreichen Inseln bestehende Karte. Sobald wir einen geeigneten Siedlungsplatz gefunden haben, ziehen wir unsere erste Kolonie und einige Gebäude hoch. Letztere produzieren Rohstoffe, die wir für die Errichtung neuer Bauwerke, aber auch für die Befriedigung der Bedürfnisse unserer Bevölkerung benötigen. So erhalten wir beispielsweise durch eine Getreidefarm Korn, das wir in einer Mühle zu Mehl verarbeiten, um schließlich daraus in einer Bäckerei Nahrung produzieren.

Der Clou an der Sache: Mit bestimmten öffentlichen Gebäuden und Ressourcen steigt die Siedlungsstufe unserer Einwohner. Dann können wir mehr Steuern verlangen, gleichzeitig nehmen jedoch die Bedürfnisse zu. Daher erkunden und besiedeln wir weitere Inseln, errichten neue Gebäude und immer komplexere Warenketten. Ein weiterer Schwerpunkt von *Anno 1602* ist der Handel mit Gegnern und Ureinwohnern, auf den man gerade zu Spielbeginn angewiesen ist. Alternativ ist auch die Eroberung fremder Inseln möglich. Im Gegenzug kann natürlich auch unsere Kolonie jederzeit zum Ziel eines Angriffs werden.

Das Spielprinzip sorgt bei Kritikern und Spielern für helle Freude. Und auch kommerziell ist *Anno 1602* ein Hit. Kein Wunder also, dass in den folgenden Jahren weitere Anno-Titel folgen. Was „Annoholiker" natürlich wissen: Die Jahreszahl im Titel ergibt immer die Quersumme von 9. Seit dem dritten Teil, *Anno 1701* (2006), zeichnet das deutsche Studio Related Designs (seit 2014: Blue Byte Mainz) für die Entwicklung verantwortlich. Mit dem vierten Teil, *Anno 1404* (2009), steigt *Die Siedler*-Entwickler Blue Byte mit ein und fungiert ab dem sechsten Serienteil – *Anno 2070* (2015) – als alleiniger Entwickler. *Anno 2070* ist auch in anderer Hinsicht eine Premiere: Zum ersten Mal in der Serie verlassen Spieler die Erde und siedeln auf dem Mond, die Erweiterung *Anno 2070: Die Tiefsee* schickt euch sogar unter Wasser.

Demnächst wollen die Entwickler aber wieder traditionellere Pfade beschreiten. Das pünktlich zum 20-jährigen Serienjubiläum für Winter 2018 geplante *Anno 1800* soll an die früheren Serienteile anknüpfen. ❑



Ein Riesenspaß: In *Anno 1602* (1998) kolonisieren wir Inseln und bauen die kleinen Siedlungen zu florierenden Städten aus.

Vor 10 Jahren

Ausgabe 01/2008

Von: Steffen Rothhaupt, Matti Sandqvist

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Heften

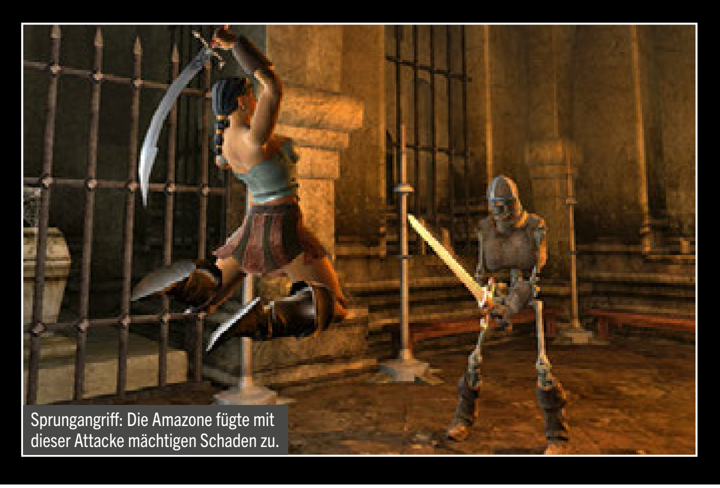


▶ Die gute alte Zeit, als man noch die Hoffnung hatte, ein *Need for Speed*-Spiel würde genug hergeben, um auf dem Cover zu erscheinen. Oder hatten die zwei Damen ihren Anteil daran?

Das Auge ist zurück

Deutschlands bekanntestes Pen&Paper-Spiel hinterließ einen positiven Eindruck.

Nach zwölf Jahren hatte das Warten ein Ende. Das deutsche Entwicklerstudio Radon Labs schickte sich an, den Rollenspiel-Klassiker *Das Schwarze Auge* wieder aufleben zu lassen. Das neueste Spiel der Pen&Paper-Serie wurde unter dem Namen *Drakensang* bekannt und war diesmal in der Stadt Ferdok im Herzen Aventuriens angesiedelt. Da wir in der Redaktion alle so voller Vorfreude auf ein gutes *DSA*-Spiel waren, widmeten wir der Vorschau auch schlappe acht Seiten. Auf diesen freuten wir uns unter anderem über die vielen verschiedenen Schauplätze, welche einfach unglaublich schön und vielseitig waren. Gerade die unterirdische Stadt Murolosch erhielt ein Sonderlob. Das bisher Gesehene vermittelte Christian Burtchen somit „den Eindruck einer Liebe zum Detail und zum Projekt, die ihresgleichen sucht“. Und selbst wenn es kein perfektes Spiel geworden wäre, hätte er definitiv zugeschlagen. Im Nachhinein kann man sagen: Perfekt wäre vielleicht etwas zu hoch gegriffen, aber ein gelungenes Spiel wurde *Drakensang* allemal. Sicherlich einer der Gründe, warum 2010 mit *Drakensang: Am Fluss der Zeit* ein Prequel erschaffen wurde. Dieser Ableger gefiel unserer Redaktion sogar noch besser als der erste Teil! Ärgerlich, dass dies gleichzeitig auch das Ende der *Drakensang*-Story darstellte. Mit *Das Schwarze Auge* im Allgemeinen war es allerdings noch nicht vorbei. Jedoch kamen danach nur noch wenig spektakuläre Ableger auf den Markt, wie beispielsweise zwei Point&Click-Adventures namens *Satinavs Ketten* und *Memoria* sowie das gerade mal gut zwei Jahre laufende MMORPG *Herokon Online*, welches aber positiv aufgenommen wurde.


Sprungangriff: Die Amazone fügte mit dieser Attacke mächtigen Schaden zu.


Bärenjagd: In der Gruppe empfahl es sich, auf einen Mix aus Nah- und Fernkampf zu setzen.

Shooter mit Story

Kane & Lynch überzeugte vor allem durch seine Handlung


Feuer frei: In den Schießereien mit der Polizei ging es ganz schön blutig zu.

Im Monat zuvor noch Inhalt des Sneak Peeks, in Ausgabe 01/2008 im Redaktionstest: *Kane & Lynch* war in aller Munde und konnte jede Menge positive Kritiken einheimsen. So auch von unserem Redakteur Robert Horn, der das Spiel als ein „Meisterwerk der Erzählkunst“ bezeichnete. Die Story war aufregend, mitreißend und mit einigen großen Momenten gespickt. Auch die abgedrehten Charaktere samt toller deutscher Sprachausgabe passten perfekt in das rundum gelungene Bild. Rundum? Nicht ganz. Vor allem die Grafik wirkte stellenweise sehr altbacken. Dazu kamen ein paar KI-Schnitzer und frustrierend schwere Abschnitte. Trotzdem fielen diese Punkte nicht allzu sehr ins Gewicht, da die packende Geschichte dies locker wettmachte.

EA

Eine „nette“ Anekdote

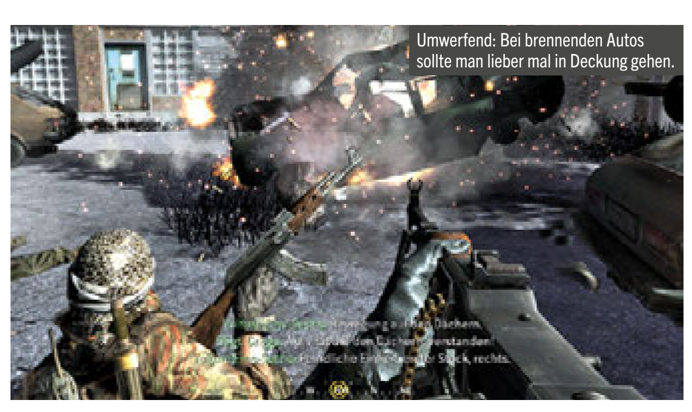
In unserer Ausgabe von vor 10 Jahren endeckten wir doch tatsächlich die Ankündigung des damaligen EA-Chefs John Riccitiello, dass man in Zukunft mit neuen Preismodellen experimentieren möchte. Er bezweifelte damals, dass Käufer in Zukunft mehr als 50 Euro für ein Spiel ausgeben würden. Die heutige Realität: Ein *Battlefront 2* oder *Need for Speed* von EA kosten 55 Euro und bitten zudem noch mit Mikrotransaktionen kräftig zur Kasse.

Geniales Grafikspektakel

Wie der Settingwechsel in der *Call of Duty*-Reihe alle überzeugte

CoD 4: Modern Warfare war wohl eines der besten, wenn nicht sogar das beste *Call of Duty* aller Zeiten. Aufgrund dessen vergab unser Redakteur Thomas Weiß eine grandiose Wertung von 92 Punkten. Über allem stand natürlich die bombastische Grafik, welche als Gradmesser für alle kommenden Shooter gepriesen wurde. In Kombination mit der Optik gefiel auch der Sound, den Thomas sich genauso in einer „millionenschweren Hollywood-Filmproduktion" hätte vorstellen können. Die Story war erstmalig nicht in der Zeit des 2. Weltkriegs, sondern in der Gegenwart angesiedelt. Seiner Meinung nach waren teilweise unausgeglichene Gefechte aufgrund der deutlich besser ausgerüsteten Achsenmächte damit endlich Geschichte. Die Story war wieder einmal absolut vollgepackt und sorgte dafür, dass einem nie auch nur ansatzweise langweilig wurde. Der einzige Kritikpunkt war übrigens damals schon die zu kurze Story mit einer Spielzeit von ca. sieben Stunden. In dieser Größenordnung liegt auch der neueste Ableger *WW2* und wurde gerade von Singleplayer-Zockern als zu knapp empfunden. Wie auch heute haben wir aber in unserem Test angemerkt, dass das vollgepackte Mehrspielerpaket die kurze Kampagne deutlicher erträglicher macht.


Detailverliebt: Die Landschaften überzeugen vollends – auch in der Ferne.


Umwerfend: Bei brennenden Autos sollte man lieber mal in Deckung gehen.

Geralts erste Schritte

Action-Rollenspiel *The Witcher* auf dem Prüfstand

Man mag es kaum glauben. Der *The Witcher*-Test hat in unserer Januar-Ausgabe tatsächlich nur zwei Seiten erhalten. Aber eigentlich ist es verständlich: Dass danach noch zwei weitaus genialere Ableger kommen sollten, konnte ja wirklich niemand erahnen. Trotzdem zeigte *The Witcher* schon früh sein großes Potenzial. Die Kämpfe und die verschachtelte Story waren wahrlich toll. Die Grafik und der herrlich unmoralische Hauptcharakter Geralt wussten ebenso zu überzeugen. Doch auch die Mängelliste war noch relativ lang. Vor allem das überladene Inventar und die schlechte deutsche Sprachausgabe nervten unseren Redakteur Thomas Weiß. Darüber hinaus gab es durch teilweise ausufernde Ladezeiten etliche Unterbrechungen im Spielfluss. Aber was noch nicht war, sollte noch werden.

Kneipenschläger: Gleich zu Beginn zettelt Geralt einen Faustkampf in einem Gasthaus an.



Fünf Weltretter

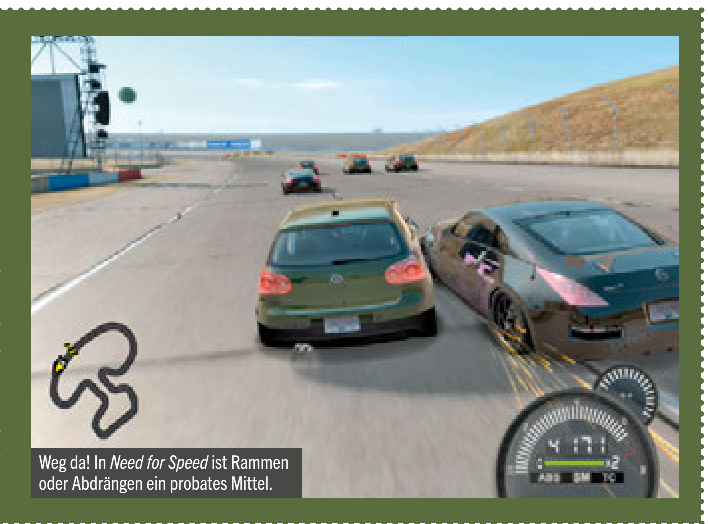
Universe at War im Lesertest

In der Ausgabe vor zehn Jahren stand das Strategie-Spektakel *Universe at War* im Mittelpunkt unserer Sneak Peek. Und die fünf freudigen Zocker waren größtenteils zufrieden mit dem, was Petroglyph Games ihnen aufgetischt hat. Trotzdem kam wieder mal ein leidiges Thema zur Sprache: Viele unschöne Bugs minderten den Spielspaß. Den Mehrspielermodus fanden unsere fünf auserwählten Leser dagegen sehr gelungen. Ein weiteres Highlight waren die verschiedenen Rassen und Einheiten, die unterschiedlicher kaum sein konnten. Leser Christian fasste das Spiel als „nicht der gewohnte Einheitsbrei" zusammen. Das ist ja schon mal was!

Raus aus dem Tief?

Need for Speed: Pro Street blieb vieles schuldig

Im Jahr 2008 war die renommierte *Need for Speed*-Reihe – ähnlich wie heute – nicht auf ihrem Höhepunkt. Schon im Jahr zuvor konnte *NfS: Carbon* die hohen Erwartungen nach dem beliebten *Most Wanted* nicht erfüllen. Dem Nachfolger *Pro Street* erging es ähnlich. Auch Tester Sebastian Weber kam zu dem Schluss, dass es nicht gelungen ist, „die Reihe aus der Talfahrt zu reißen." Dabei wurde zwar einiges probiert, doch gute Neuerungen, wie die Abkehr von den längst abgenutzten illegalen Rennen, konnten die Negativpunkte nicht übertünchen. Auch eine Langzeitmotivation kam aufgrund des Fehlens einer guten Story nicht auf. Immerhin war das Tuningsystem dank des Autosculpt-Features gelungen – das wiederum kann nicht einmal mehr vom allerneuesten *NfS: Payback* behauptet werden! Schon enttäuschend, was aus der früheren Nummer 1, was Arcade-Rennspaß angeht, geworden ist!


Weg da! In *Need for Speed* ist Rammen oder Abdrängen ein probates Mittel.



Review Bombing:
Die Invasion der Wut-Bewertungen.

Von: Sönke Siemens, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Ein richtig gutes Spiel wird auf Steam plötzlich mit Negativ-Bewertungen bombardiert? Klassischer Fall von sogenanntem Review Bombing. Wir beleuchten das Phänomen.

Spiele wie *The Elder Scrolls 5: Skyrim*, *Grand Theft Auto 5* oder der aktuelle Steam-Dauerbrenner *Playerunknown's Battlegrounds* sind eigentlich echte Publikumslieblinge. Trotzdem wurden diese und andere Steam-Hits in der Vergangenheit bereits mehrfach von einer plötzlichen Flut an Negativ-Bewertungen überrollt. PC Games beleuchtet das Phänomen „Review Bombing", stellt prominente Fälle vor und analysiert, warum das Thema das Potenzial besitzt, in der Entwicklerszene großen Schaden anzurichten – aber gleichzeitig auch viel Gutes bewirken kann.

Chronologisch betrachtet haben „Review Bombings" bereits eine langjährige Tradition und reichen bis in die Xbox-360-Ära zurück. Dabei sticht insbesondere ein Termin im Frühjahr 2012 heraus: der 6. März 2012. Bioware und Electronic Art hatten gerade das Science-Fiction-Rollenspiel *Mass Effect 3* veröffentlicht und wurden von den meisten Fachmedien fast durchweg mit Lob überschüttet. Die Community hingegen war zwiegespaltener. Denn anders als von Bioware im Vorfeld vollmundig versprochen, bot das Spiel im Auslieferungszustand nicht mehrere, inhaltlich grundverschiedene Endsequenzen, sondern nur einen Epilog mit geringfügigen Abweichungen.

Die Reaktionen der enttäuschten Fans ließen nicht lange auf sich warten und äußerten sich zum einen in sehr kreativen Protestaktionen. Bei der Initiative „Retake Mass Effect 3" etwa wurden dreimal 134 schmackhafte Cupcakes – jede Farbvariante stellvertretend für eines der drei möglichen Spielenden – an die Entwickler verschickt, während man gleichzeitig vehement ein überarbeitetes Ende einforderte.

Zum anderen zeigten aber auch erstmals Review Bomber ihre hässlichen Fratzen. Allen voran auf metacritic.com, einer Online-Plattform, die Presse- und Nutzerwertungen sammelt und daraus jeweils Durchschnittswerte errechnet. Das Besondere in diesem Fall: Viele Nutzer nahmen das unausgegorene Finale des Spiels zum Anlass, radikal null von zehn Punkten zu vergeben und *Mass Effect 3* mit kurzen, aber umso drastischer formulierten Statements öffentlich abzustrafen. Eine klare Botschaft an die Macher von Bioware – die bekanntlich ein neues Spielende einige Zeit später in Form eines kostenlosen DLCs namens Extended Cut nachreichten.

Sturm der Entrüstung: Als Publisher Take 2 Interactive im Sommer 2017 mittels Unterlassungsklage gegen die Entwickler des *GTA 5*-Modding-Tools *OpenIV* vorging, sackten die Steam-Durchschnittswertungen des Open-World-Hits binnen kurzer Zeit dramatisch ab.

Bezahlte Mods? Nein, Danke!

Die nächste namhafte Review-Bombe explodierte im Frühjahr 2015. Bethesda und Valve hatten beschlossen, zahlreiche, einst kostenlose Modifikationen für das Mammut-Rollenspiel *The Elder Scrolls 5: Skyrim* kostenpflichtig anzubieten. Als jedoch binnen kurzer Zeit bekannt wurde, dass gerade einmal 25 Prozent der Einnahmen an die Modder selbst gingen, platzte vielen in der Community der Kragen und die Steam-Bewertungen für das Spiel rasselten schlagartig in den Keller. Zusätzlich angeheizt wurde der Shitstorm durch eine direkt an Gabe Newell (Valve) und Christopher Weaver (ZeniMax Media) gerichtete Petition auf der Internet-Plattform change.org, die in kürzester Zeit mehr als 132.000 Befürworter fand. Die Folge: Schon nach 24 Stunden erklärten Valve und Bethesda die Bezahlhürde für nichtig, deaktivierten das System und erstatteten sämtlichen Mod-Käufern ihr Geld zurück.

Die Ironie der Geschichte: Mit der Einführung des sogenannten Creation Club für *Fallout 4* und *The Elder Scrolls 5: Skyrim* startete Bethesda im September 2017 einen zweiten Anlauf, bezahlte Spielinhalte unters Volk zu bringen – und öffnete Review Bombern damit erneut Tür und Tor. Deren Argumentation diesmal: Trotz neuer Zertifizierungsprozesse bei Bethesda seien die Inhalte überteuert und zudem häufig schon in sehr ähnlicher Form als Gratis-Mod verfügbar.

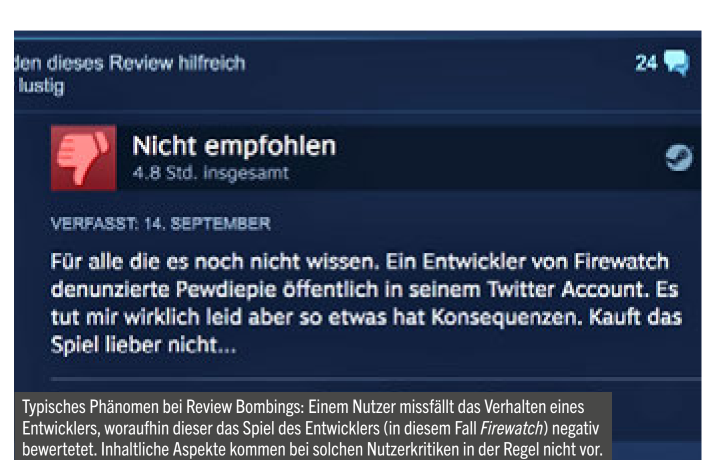
Selbst Rockstar macht einen Rückzieher

Wie sensibel die Spielerschaft auf Eingriffe in die Mod-Szene reagiert, bekam dieses Jahr auch Take 2 Interactive zu spüren. Der US-Publisher hatte auf rechtlichem Wege versucht, *OpenIV*, ein überaus populäres Modding-Tool für *GTA 5*, vom Markt zu nehmen – und entfesselte im Gegenzug ein Review Bombing, wie es Steam bis dato noch nicht erlebt hatte. Innerhalb weniger Tage vergaben mehr als 35.000 Nutzer einen Daumen nach unten. Für Entwickler Rockstar ein ernsthaftes Problem, denn aus der einst positiven Gesamtwertung oben rechts auf der Steam-Shop-Seite von *GTA 5* wurde plötzlich ein für viele Kunden eher negativ behaftetes „Ausgeglichen".

Interessante Parallele zum Fall *Skyrim*: Auch hier startete ein Fan zeitnah eine Petition, die unterm Strich mehr als 81.000 virtuelle Unterschriften anhäufte. Fazit der Story? Ende Juni 2013 ruderten Take 2 und Rockstar Games zurück und gaben Yuriy „Good-NDS" Krivoruchko offiziell grünes Licht, sein Modding-Werkzeug weiterzuentwickeln. Einzige Bedingung: Modifikationen für *GTA Online* werden weiterhin nicht geduldet und konsequent geahndet.

Kunden lassen sich nicht für dumm verkaufen

Mit knapp 20 Millionen Early-Access-Nutzern in gerade einmal



Typisches Phänomen bei Review Bombings: Einem Nutzer missfällt das Verhalten eines Entwicklers, woraufhin dieser das Spiel des Entwicklers (in diesem Fall *Firewatch*) negativ bewertetet. Inhaltliche Aspekte kommen bei solchen Nutzerkritiken in der Regel nicht vor.

Mehr als 68.000 Daumen nach unten: Die Einführung des Creation Club für *Fallout 4* und *Skyrim* sorgte für viel böses Blut – nicht nur auf Steam, sondern auch im Youtube-Enthüllungs-Trailer.



Bizarrer Zusammenhang: *Dota 2* wurde Opfer eines Review Bombings, weil *Half-Life 2: Episode 3* (ebenfalls von Valve) noch immer nicht erschienen ist.

neun Monaten zählt *Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* zu den Überfliegern des Spielejahres 2017. Gefeit gegen Review Bombings ist der diesjährige Publikumsliebling damit aber noch lange nicht. So geschehen Ende September 2017: Zu diesem Zeitpunkt nämlich bekamen *PUBG*-Spieler aus China ungefragt die Anzeige für einen VPN-Client in ihrer Ingame-Lobby zu sehen. Werbung in einem 30-Dollar-Spiel, bei dem sonst kein anderes Land Lobby-Werbung zu sehen kriegt? Das ging vielen Fans aus Fernost natürlich gehörig gegen den Strich und resultierte in knapp 30.000 Negativ-Bewertungen. Auch deswegen, weil der Internet-Verkehr in China ohnehin massiv reguliert ist und VPN-Server von chinesischen Spielern häufig eingesetzt werden, um zusammen mit Spielern anderer Weltregionen zu spielen – was dann wiederum in Verbindungsaussetzer für alle anderen resultiert.

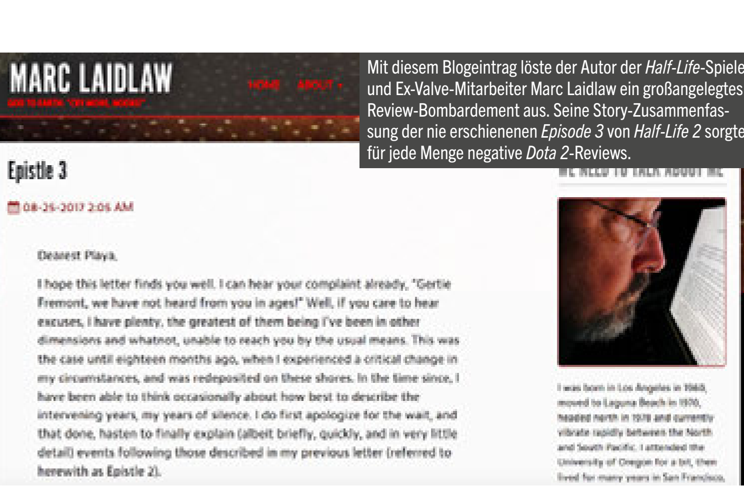
Die Kehrseite der Medaille: Persönliche Glaubenskriege

Führt man sich die bis dato geschilderten Fälle vor Augen, ist eine wichtige Gemeinsamkeit zu erkennen. Die skizzierten Review Bombings stehen in direktem Zusammenhang mit begründeter Nutzerkritik am Spiel, an einem neu ergänzten Feature oder einer Publisher-Entscheidung, die einen großen Teil der Community des in die Kritik geratenen Spiels betrifft.

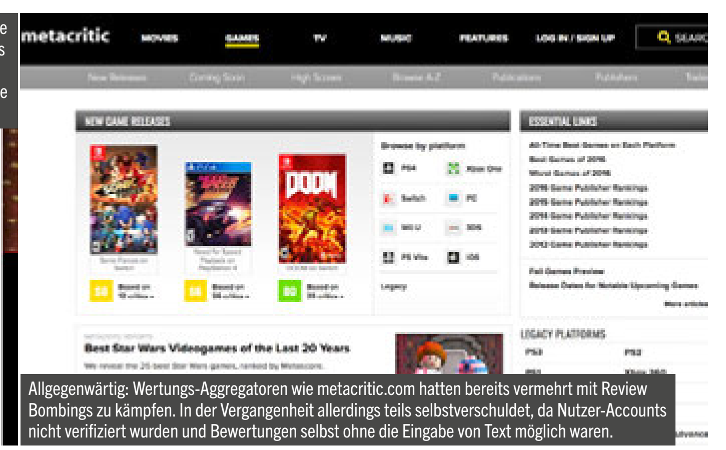
Allerdings gibt es auch Review Bombings, bei denen der Auslöser weitaus diffuser, seltsamer und damit in den Augen vieler ungerechtfertigter erscheint. Prominentestes Beispiel hierfür ist zweifelsohne das Indie-Adventure *Firewatch*. Zur Erinnerung: Als das Spiel am 9. Februar 2016 für PC, PS4 und Xbox One erschien, erntete es weltweit wohlwollende Kritiken. PC Games war ebenfalls ziemlich angetan und lobte den Mystery-Trip durch die Wildnis Wyomings für seine gelungene Atmosphäre, den wunderschönen Grafikstil und die clever geschriebenen Dialoge. Ein ganz ähnliches Bild auf Steam – hier haben die positiven Bewertungen ebenfalls zunächst eindeutig die Nase vorn. Naja, zumindest bis zum 12. September 2017 – der Tag an dem die Kritik-Bombe detonierte.

Was war passiert? Ganz einfach: Der weltbekannte Let's Player PewDiePie (ca. 57,8 Millionen YouTube-Abonnenten) hatte jemanden in einem via Twitch übertragenen *PUBG*-Match als „Ni***r" beschimpft. Der Medienaufschrei ließ nicht lange auf sich warten. *Firewatch*-Entwickler Campo Santo – obwohl in keiner Weise im Video genannt – fand die rassistische Bemerkungen ebenfalls überhaupt nicht witzig und zwang PewDiePie mittels Urheberrechtsklage (DMCA Takedown) sämtliche *Firewatch*-Let's Plays von seinem Kanal zu entfernen. Was Campo Santo nicht ahnte: Genau diese Meinungsunterdrückung schmeckte wiederum unzähligen PewDiePie-Anhängern nicht, woraufhin diese *Firewatch* auf Steam an nur einem Tag mit mehr als 900 Negativ-Reviews abstraften.

In eine ganz ähnliche Richtung schlägt der Fall *Titan Souls*. Hier kam es in den sozialen Medien



Mit diesem Blogeintrag löste der Autor der *Half-Life*-Spiele und Ex-Valve-Mitarbeiter Marc Laidlaw ein großangelegtes Review-Bombardement aus. Seine Story-Zusammenfassung der nie erschienenen *Episode 3* von *Half-Life 2* sorgte für jede Menge negative *Dota 2*-Reviews.



Allgegenwärtig: Wertungs-Aggregatoren wie metacritic.com hatten bereits vermehrt mit Review Bombings zu kämpfen. In der Vergangenheit allerdings teils selbstverschuldet, da Nutzer-Accounts nicht verifiziert wurden und Bewertungen selbst ohne die Eingabe von Text möglich waren.

ebenfalls zu einem verbalen Kleinkrieg zwischen Andrew Gleesen, dem Künstler des Action-Rollenspiels, und dem britischen, vor allem in PC-Spieler-Kreisen bekannten YouTube-Star John Bain alias TotalBiscuit. „*Titan Souls* ist absolut nichts für mich. Die Idee eines Boss-Rush-Spiels, wo der einzige Fortschritt darin besteht, noch mehr Bosse freizuschalten, spricht mich nicht an", gab TotalBiscuit im April 2015 via Twitter zu verstehen. Gleesen wiederum empfand diese Aussage als persönliche Beleidigung und antwortete sarkastisch: „Toiletbiscuit [Anm. d. Red.: man beachte die Schreibweise des Namens!] mag *TS* nicht. DIES IST DER BESTE TAG." Die Eskalation folgte, als TotalBiscuit ankündigte, nicht länger über das Spiel zu berichten, denn der Entwickler könne ihn ganz offensichtlich nicht leiden und das wiederum würde zu einer gewissen Voreingenommenheit führen. Zitat des YouTubers, der schon damals mehr als zwei Millionen Abonnenten um sich scharte: „Ich kann mich mit dem Spiel nicht wirklich auseinandersetzen, da Gleeson ein gewisses Element von Befangenheit in meinen Geist injiziert hat. Das Spiel, mit dem er zu tun hat, kann ich daher nicht fair beurteilen."

Was all das mit Review Bombing zu tun hat? Nun, auch hier dauerte es nicht lange, bis der Zank im Netz die Runde machte und Befürworter von TotalBiscuits Position dazu bewog, ihrem Ärger in Form von negativen *Titan Souls*-Kurztests auf Steam Luft zu machen.

Organisierter Protest dort, wo es weh tut

Womit wir wiederum bei *Dota 2* wären. Speziell am Beispiel des MOBA-Hits von Valve zeigt sich, welche unscheinbaren Ereignisse heutzutage die Mechanismen einer Review Bomb in Gang setzen können. Zur Erinnerung: Am 8. August 2017 kündigte der im Lauf der letzten Jahre ständig gewachsene Games-Entwickler und Steam-Betreiber Valve seinen neuen Titel *Artifact* an – ein Sammelkartenspiel im *Dota*-Universum.

Die Community aber – seit Jahren erpicht darauf, endlich etwas über ein neu entwickeltes *Half-Life* zu erfahren – ging sofort auf die Barrikaden und wertete den Ankündigungstrailer mit 70.000 „Mag ich nicht"-Angaben in Grund und Boden. Zeitnah zur *Artifact*-Ankündigung schoss außerdem die Zahl der Negativ-Kritiken zu *Dota 2* rasant nach oben.

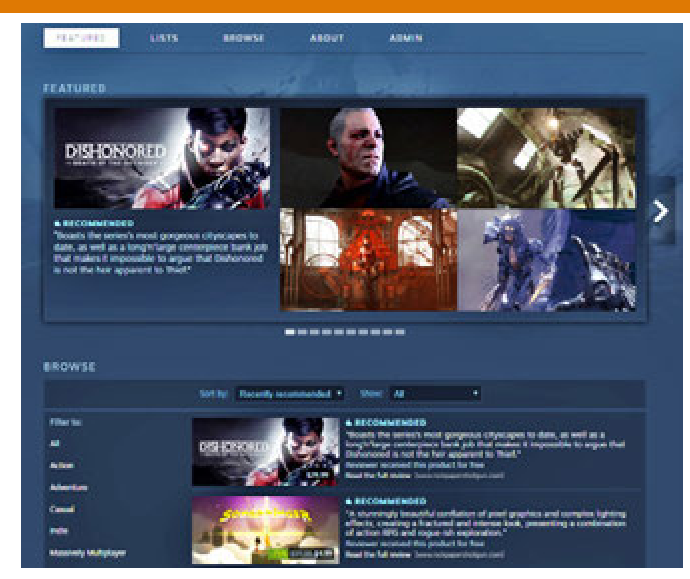
Seinen vorläufigen Höhepunkt erreichte das Wertungsmassaker allerdings erst zweieinhalb Wochen später. Auch hier lässt sich der Auslöser sehr genau identifizieren. Denn am 25. August 2017 hatte Marc Laidlaw, seines Zeichens Autor sämtlicher *Half-Life*-Spiele und seit 2016 nicht mehr bei Valve angestellt, einen sehr emotionalen Eintrag auf seinem privaten Blog veröffentlicht. Auf den ersten Blick etwas kryptisch formuliert, stellte sich schnell heraus, dass mit „Epistle 3" natürlich das nie erschienene *Half-Life: Episode 3* gemeint war und Laidlaw dem Besucher seiner privaten Webseite letztendlich eine Art Zusammenfassung der damals geplanten Geschichte präsentierte. Beide Ereignisse in Kombination brachten das Fass schließlich zum Überlaufen – und bescherten *Dota 2* auf Steam im August 2017 insgesamt 7826 Daumen-Runter-Einträge. Rekordverdächtig für *Dota 2*-Verhältnisse!

Das Problem: Egal, ob nun *Titan Souls*, *Firewatch* oder *Dota 2* – wühlt man sich im Nachhinein durch den Berg an Kritiken zum Zeitpunkt des Review Bombings, findet eine sachliche Auseinandersetzung mit dem Produkt häufig gar nicht statt. Im Gegenteil: Ganz ohne Rücksicht auf Verluste lassen viele Nutzer ihrer Wut über ein nur vage mit dem Spiel zusammenhängendes Ereignis freien Lauf. Ebenfalls auffällig: Um ihrem Protest zusätzlich Nachdruck zu verleihen, bewerten sie die „Nicht empfohlen"-Einträge von Gleichgesinnten als „hilfreich", wodurch diese wiederum in der Liste der hilfreichsten Reviews nach oben rutschen und zuerst angezeigt werden. Die Negativ-Spirale nimmt ihren Lauf – und kann meist erst dann durchbrochen werden, wenn zwischendurch

DAS KURATOREN-UPDATE – DIE ZUKUNFT DER STEAM-BEWERTUNGEN?

Das Kuratoren-System auf Steam dürfte hinlänglich bekannt sein. Magazine, aber auch namhafte Let's Player und Streamer erhalten eine Art Profi-Status und werden zu sogenannten Kuratoren, deren Meinungen man dann aktiv folgen kann.

Am 26. Oktober 2017 kündigte Steam nun an, eben dieses System auf mehreren Ebenen zu verfeinern. Eine wichtige Neuerung besteht beispielsweise darin, dass Kuratoren nicht mehr nur kurze Meinungsfetzen in Textform abgeben können, sondern auch Video-Reviews und anderen Content zum Spiel auf ihren Profilseiten einbinden dürfen. Des Weiteren wurde angekündigt, dass Kuratoren beliebige Games in thematischen Gruppen zusammenfassen können, um so zum Beispiel eine Liste der Top-10-Spiele ihres Lieblingsentwicklers anzulegen oder auf die besten Spiele mit Steam Work-Shop-Funktion hinzuweisen. Ebenfalls interessant: Kuratoren können zukünftig sehen, wie – Zitat Steam – „ihre Empfehlungen das Verhalten ihrer Follower im Steam-Shop beeinflusst haben". Games-Entwicklern wiederum sollen von „Curator Connect" profitieren – einem neuen System, um Kuratoren unkompliziert mit der neuesten Version ihres Spiels zu versorgen. Ob das Kuratoren-Update tatsächlich hält, was Steam verspricht, kann freilich nur der Praxistest im Laufe der nächsten Wochen zeigen. In jedem Fall gilt: Die neue Kuratoren-Funktion ist komplett optional. Wer keine Empfehlungen dieser Personengruppen wünscht, deaktiviert sie einfach.





Man kann es niemandem recht machen: Erst änderten die Entwickler von *Kerbal Space Program* aufgrund von Sexismus-Beschwerden einen chinesischen Spruch, der die Phrase „good man" enthielt, dann liefen diejenigen Sturm, denen das zu viel political correctness war, und die ihr altes Sprichwort vermissten.



„Hohe Anzahl negativer Reviews festgestellt": Für Nichteingeweihte kann dieses zusätzliche Informationsfeld zunächst durchaus verwirrend sein. Erst ein Blick auf das Histogramm gibt Klarheit, was genau gemeint ist.



Über 15.000 Negativ-Bewertungen an einem Tag: Selbst Publikumsliebling *PUBG* ist gegen Review Bombing nicht gefeit. Auslöser in diesem Fall: Werbeeinblendungen für einen VPN-Client.

auch mal wieder jemand mäßigende Töne anklingen lässt.

Valve zieht die Notbremse

Doch was tun gegen Review Bombings? In Anbetracht der sich häufenden Vorfälle hat sich allen voran Valve in den letzten Monaten intensiv den Kopf darüber zerbrochen und am 19. September 2017 eine erste Gegenmaßnahme präsentiert. Gemeint ist ein zunächst unscheinbares Aktionsfeld namens „Graph anzeigen“. Klickt man drauf, erscheint das sogenannte Histogramm. Dieses zeigt alle bisher veröffentlichten positiven und negativen Nutzer-Bewertungen auf einer Zeitachse grafisch an. Wurde ein Spiel also beispielsweise über einen langen Zeitraum vorwiegend positiv bewertet, dann jedoch zu einem Zeitpunkt X mit vielen Negativ-Bewertungen abgestraft, lässt sich dies mit Hilfe der Grafik auf einen Blick erkennen. Nettes Komfortmerkmal in diesem Zusammenhang: Klickt man innerhalb des Histogramms auf einen beliebigen Balken, werden die einzelnen Bewertungen dieses Zeitraums umgehend unter der Grafik aufgeführt. Zusätzlich zum Histogramm weist Steam in einem beigefarbenen Kasten darauf hin, in welchem Zeitraum zuletzt eine ungewöhnlich hohe Anzahl negativer Bewertungen festgestellt wurde.

Wenig sinnvolle Alternativen

Geht’s nach Alden Kroll, Interface-Designer bei Valve, hätte das Unternehmen übrigens auch alternative Lösungen in petto. Die erste sah beispielsweise vor, die Bewertungs-Zusammenfassung oben rechts auf der Produktseite komplett zu entfernen. Letztendlich entpuppte sich dieser Weg aber als wenig sinnvoll – immerhin hatten die Nutzer genau diese Funktion ja ursprünglich vehement eingefordert.

Des Weiteren zog Steam in Betracht, die Bewertungsfunktion temporär zu sperren. Kroll schreibt dazu: „Basierend auf der Theorie, dass die Review Bombs nur eine temporäre Veränderung sind, können wir die Review-Funktion für eine bestimmte Zeit einschränken, sobald wir eine massive Veränderung in den Einreichungen erkennen. (…) Letztendlich hat uns diese Option [aber] nicht gefallen, da wir Spielern nicht die Fähigkeit entziehen möchten, ihre Meinungen zu äußern. Wir möchten auch nicht, dass die Community aufhört, Diskussionen über verschiedene Probleme zu führen, auch wenn es wahrscheinlich bessere Optionen gibt, als die Steam-Reviews dafür zu nutzen.“

Und zu guter Letzt diskutierte Valve intern einen Eingriff in den eigentlichen Bewertungsalgorithmus. Und zwar dahingehend, dass in die Bewertungs-Zusammenfassung nur noch aktuelle Nutzerbewertungen einfließen. Laut Steam hätte dies gleichwohl die größten Schwankungen im Bewertungssystem hervorgerufen, die Präzision der Bewertungen stark eingeschränkt und am Ende des Tages tatsächlich niemandem geholfen – weshalb auch dieser Ansatz schnell wieder vom Tisch war.

Mitdenken ausdrücklich erwünscht

Im Direktvergleich mit den eben genannten Alternativen erscheint das Histogramm also in der Tat als die aktuell sinnvollste Lösung. Denn es schränkt die Meinungsfreiheit der Nutzer nicht ein, gibt ihnen aber gleichzeitig die Möglichkeit, unregelmäßige Bewertungen zu erkennen – sofern sie denn bereit sind, sich aktiv mit den Bewertungen im Problemzeitraum auseinanderzusetzen. Hinzu kommt, dass man vergleichsweise gut erkennen kann, wie sich die öffentliche Meinung zu einem Spiel chronologisch betrachtet entwickelt hat. Verbessert sich die Meinung zu Spiel XY beispielsweise über einen Zeitraum von mehreren Monaten kontinuierlich, dann kann dies durchaus als Hinweis darauf gewertet werden, dass sich ein Entwickler intensiv mit dem Feedback der Community auseinandersetzt und Produktfehler konsequent ausbessert. Schlägt das Histogramm dagegen langsam, aber beständig in eine negative Richtung aus, ist nicht auszuschließen, dass ein Spiel mit der Zeit verschlimmbessert wurde.

Keine Frage, das Histogramm ist ein guter Anfang. Kritiker jedoch behaupten, Valve würde das eigentliche Problem damit nur sehr bedingt in den Griff kriegen. Einerseits, weil das Histogramm nicht von vornherein auf der Produktseite eines Spiels zu sehen ist, sondern erst einmal aktiv aufgerufen werden muss. Andererseits, weil man dem Otto-Normal-User zu viel Eigeninitiative und zeitintensive Recherchearbeit abverlangt. Denn zugegeben, um eine Review Bomb korrekt zu erkennen, ist es a) zwingend notwendig, eine komplexe Grafik richtig zu interpretieren, und b) wichtig, zumindest einige Minuten stichprobenartig in verschie-

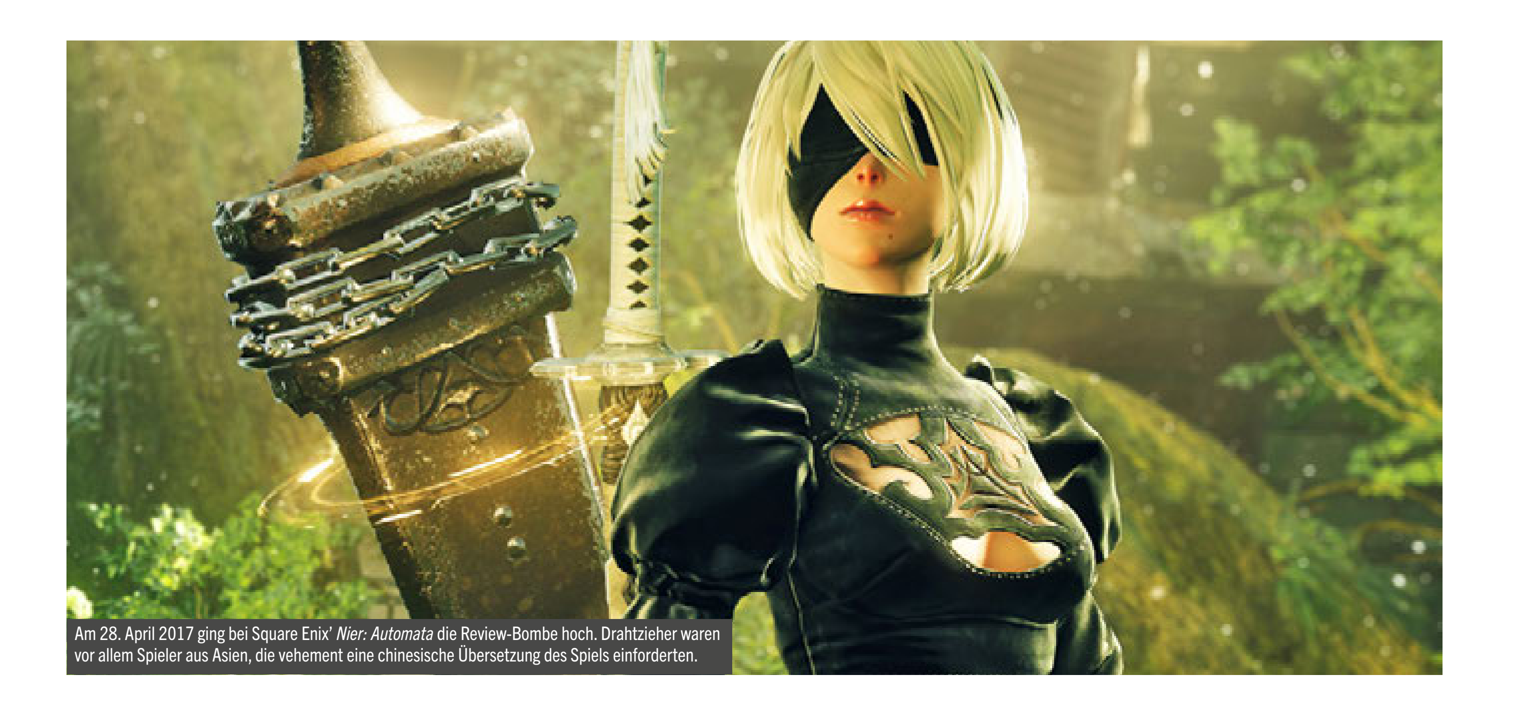


Von Kritikern wurde *Mass Effect 3 gefeiert*. Das unbefriedigende Ende schmeckte der Community jedoch ganz und gar nicht – was letztendlich auch das massive Review Bombing erklärt. Vor allem bei Metacritic vergaben User oft null von zehn Punkten.





Verklagt: Dieser Twitter-Post von Campo-Santo-Co-Gründer Sean Vanaman war der Auslöser für das kurz darauffolgende Review-Bombing des bekannten First-Person-Adventures *Firewatch*.


Am 28. April 2017 ging bei Square Enix' *Nier: Automata* die Review-Bombe hoch. Drahtzieher waren vor allem Spieler aus Asien, die vehement eine chinesische Übersetzung des Spiels einforderten.

dene Bewertungen hineinzulesen – Zeit, die viele vermutlich nicht gewillt sind, aufzubringen.

Erschwerend kommt hinzu, dass viele Bewertungen nun mal auf Englisch formuliert sind. Wer der Sprache nicht mächtig ist, muss entweder ein Übersetzungs-Tool bemühen, jemanden um Hilfe bitten oder in die Röhre gucken. Noch mehr Sorgen bereitet den Zweiflern allerdings der Nachahmereffekt. Frei nach dem Motto: Hat die tobende Meute erst einmal realisiert, dass ihr Aufbegehren große Wellen verursachte und sogar in einem Histogramm verewigt wurde, stehen die Chancen nicht schlecht, dass sie ausreichend motiviert ist, es erneut zu versuchen.

Hört man sich bei Entwickler um, ist die Resonanz ebenfalls häufig verhalten. James Spafford, Community Manager bei Double Fine Productions etwa twitterte noch am 19. September 2017: „Das Ganze wirkt wie eine faule Ausrede. Man überlässt dem neuen Kunden die Beweispflicht, damit der herausfinden kann, ob der Mob wütend spammt oder nicht."

Ausblick

Zugegeben, Review Bombings können viel Positives bewirken. Das gilt insbesondere dann, wenn ein Entwickler den Blick für die Belange und Wünsche der Community aus den Augen verloren hat und in einer kollektiven Aktion wachgerüttelt werden soll. Beispiele wie *Firewatch*, *Titan Souls* und *Dota 2* zeigen jedoch auch, dass enttäuschte Nutzer ihren Frust über das Handeln eines Entwicklers gerne mal dort abladen, wo er streng genommen gar nichts mit dem eigentlichen Produkt zu tun hat – und auf diese Weise eine Negativ-Spirale lostreten, die auch Wochen später noch nachwirken kann. Große Publisher wie Bethesda, Valve und Co. können und müssen so etwas verkraften. Für kleine Studios hingegen können solche, aufgrund von Social-Media-Zoff und anderen, nicht spielrelevanten Gründen losgetretene Review Bombings schnell zur ernsthaften, teilweise sogar wirtschaftlichen Bedrohung werden. Umso wichtiger ist es, dass sich Nutzer intensiver mit der Thematik auseinandersetzen und Portal-Anbieter wie Steam, Metacritic und Co. nicht aufhören, die Bewertungsfunktionen ihrer Plattformen zu hinterfragen und – unter Berücksichtigung der Wünsche aller Beteiligten – optimieren. Gleichzeitig sollten sich Fans und Käufer als auch Entwickler und Publisher dringend mit den oft tiefer sitzenden Ursachen (zum Beispiel Lootboxen, Mikrotransaktionen etc.) befassen und neue Lösungsansätze diskutieren. Lässt die Branche diese Baustellen dagegen schleifen, ist nicht auszuschließen, dass Review Bombings schon bald eine ganz neue, ungeahnte Dimension erreichen. ❑

Weniger gefährlich als ihr Ruf? Geht's nach steamspy.com, einer Website, die Steam-Download-Zahlen öffentlich macht, können Review Bombs die Verkäufe eines Spiels teilweise sogar ankurbeln. Als Grund wird unter anderem die gestiegene Aufmerksamkeit für ein Thema genannt.



Anhand der Statistiken lässt sich nachvollziehen, zu welchem Zeitpunkt ein Spiel wie bewertet wurde. So kann man etwa nachvollziehen, wann ein Patch für Besserung/Verschlechterung gesorgt hat – oder eben wann die Community wieder einmal Sturm gelaufen ist. Um das Lesen der Reviews kommt man damit aber auch nicht herum.


Das Pixel-Abenteuer *Titan Souls*: Ein Twitter-Schlagabtausch zwischen dem YouTuber TotalBiscuit und dem Entwickler des Spiels brachte im April 2015 eine Flut an Negativ-Reviews ins Rollen.

ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Wir sind gerade dabei, die Ausgabe 01, Jahrgang 18, fertigzustellen. Ein Blick in die nahe Zukunft drängt sich da geradezu auf. Langsam befürchte ich aber, dass ich für diesen Blick jedes Jahr mehr Beruhigungspillen benötigen werde.“

So orakle ich beispielsweise für die nahe Zukunft, dass die Cloud immer weiter um sich greifen wird. Auch ich lagere da eifrig aus und finde das sehr komfortabel. Ganz wohl ist mir bei dem Gedanken jedoch nicht und wirklich Wichtiges wird nach wie vor auf einem USB-Stick gespeichert. Ein schlauer Mensch sagte einmal: „Es gibt keine Cloud, das ist nur der Computer von jemand anderem.“ Und dies ist auch genau der Grund, warum ich keine Passwortmanager nutze, obwohl man ohne heutzutage eigentlich gar nicht mehr auskommt. Im Jahr 2014 (neuere Zahlen liegen mir nicht vor) hatte der durchschnittliche deutsche Internetnutzer neun verschiedene Passwörter. Etwas verzwickt wird die Sache dadurch, dass diese ja immer grundverschieden sein müssen. Geld am Automaten? Dafür genügen vier Zahlen. Einloggen ins Firmennetzwerk setzt ein sechsstelliges Passwort, gemischt aus Zahlen und Buchstaben voraus, mein Provider will acht Stellen, Zahlen, Buchstaben und mindestens ein Sonderzeichen. Und es werden garantiert immer mehr Passwörter werden. Abhilfe verspricht hier die Biometrie. Fingerabdruck-, Iris- oder Gesichtsscanner machen Passwörter obsolet – so die Idealvorstellung. Ich bin da eher zurückhaltend und verweise auf oben stehendes Zitat eines schlauen Menschen.

Es soll Leute geben, die mehr Fernbedienungen als Bücher besitzen. So traurig diese Feststellung ist, so nervig ist jedoch der inzwischen notwendig gewordene Stapel an Fernbedienungen. Universalfernbedienungen sind da der erste Schritt zur Lösung, aber der komplette Wegfall solcher Geräte ist dank Sprachsteuerung schon in Sichtweite. Darauf stoße ich an!

Was in absehbarer Zeit ebenso verschwinden wird, sind diese silbernen Scheiben mit Musik und Filmen. Netflix, Amazon Video und Spotify – wozu dann noch im Haus aus Stapeln von Scheiben eine bestimmte heraussuchen? Gewünschte Musik oder Filme werden gestreamt und die Bücherregale können für sinnvolle Aufgaben genutzt werden, was immer das sein mag. Ein wenig Urvertrauen gehört natürlich schon dazu, aber warum sollte mir mein Stream verwehrt bleiben? Und bei Stromausfall helfen auch keine Scheiben! Sollte das Internet ausfallen, käme dies eh einer Katastrophe gleich. Da wäre es mein geringstes Problem, dass ich die neue Folge von *The Walking Dead* nicht sehen kann. Ich könnte ja auch kein Geld abheben, nicht telefonieren, nicht tanken und nicht im Supermarkt einkaufen. Sollten dann wirklich mal Zombies umherwanken, wären die wahrscheinlich gar nicht das größte Problem. Ich kenne Menschen, die würden dies vermutlich nicht einmal bemerken, weil der Bildschirm des Smartphones keine Infos dazu liefert. Jetzt wird mir dann doch ein wenig Angst um die Zukunft und ich bestelle mir eine Pizza zur Beruhigung. Die App dafür ist klasse! *Geräusch einer Stirn, die gegen die Tischplatte prallt*

Spamedy

„Das ist deine Wohnung!“

Hallo

Ich möchte wissen, ob die Wohnung noch verfügbar ist. Das ist deine Wohnung!

*http://www.***********.ru*

Netter Versuch. Während des ersten Schrecks war ich fast versucht, den Link anzuklicken. Aber warum sollte ausgerechnet meine Wohnung auf einer russischen Seite auftauchen? Noch dazu, wo ich in keiner Wohnung, sondern in einem Haus lebe …

Ein guter Filter für SPAM ist heutzutage unerlässlich. Aber leider verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzendem Unterhaltungswert. Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy“, welches sich aus, logisch, Spam und Comedy zusammensetzt. Die schönsten Beispiele von Spamedy werde ich euch hier in loser Reihenfolge und sporadisch vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme.

Quiz

„passt in kein Formular“

Lieber Rossi,

der gesuchte Kollege 12/17 ist natürlich der Matti Sandqvist. Da hab ich erst mal ein paar Sekunden nachdenken müssen. Wenn ich die Puzzleteile ausschneide, dann ist der rückseitige Artikel unlesbar. Sollte ich sie abfotografieren und ausschneiden? Geht das mit der Schere genau oder brauche ich

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehört ihr auch dazu?



Vormonat: Etliche haben erkannt, dass letztes Mal unser Matti gemeint war und per Los geht der Krempel an Tina Veith.

Wenn ihr die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnet, seid ihr vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media GmbH/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

dazu ein Skalpell? Und wo soll da bitteschön ein Gesicht zu erkennen sein? Das sieht doch eher aus wie eine Fahne. Ja, genau – blaues Kreuz auf weißem Grund – Finnland. Und Finnen habt ihr meines Wissens nur einen. Ob das jetzt zu schwierig war? Nein, nur etwas mehr um die Ecke gedacht. Brauche ich schwierigere Rätsel? Auch nicht. Ich finde es gut, dass auch die Leute im Hintergrund des Verlages an dieser Stelle eine Erwähnung finden. Dennoch mache ich bei dem Rätsel meist nur mit, wenn ich ohne Wälzen der letzten 20 Jahre PC Games einen Menschen erkennen kann.

Ich lese PC Games, weil ich da pure Berichterstattung über PC-Spiele finde, kein Technikkram außer PCs und kein Konsolengedöns. Deswegen war mir das Konkurrenzprodukt aus der Werbung der Jubiläumsausgabe auch nicht geläufig. In meiner Schicht dulde ich keine Werbung der Konkurrenz, auch wenn's sich in eurem Fall wahrscheinlich nicht negativ ausgewirkt hat. Den größten Schaden hat wahrscheinlich die inserierende PC-Firma, denn wenn sie ihre PCs genauso schlampig zusammenklempnern, wie sie die Werbung machen, kauft sie keiner. Danke für eure Arbeit an alle Redakteure, Putzfrauen, Layouter und Sonstige!*

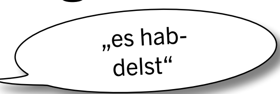
P.S. Wen die alte Berufsbezeichnung stört, der kann gerne einen konstruktiven Leserbrief zum Verklausulierungswahn und Anglizismen in den letzten Jahren machen. Auch meine Berufsbezeichnung passt in kein Formular und manche Firmennamen nicht auf Überweisungen.

Ich habe mir sagen lassen, dass es Leute gibt, die wen kennen, der beobachtet hat, wie jemand das letzte Quiz löste, ohne das Heft zu zerstören. Er setzte die Puzzleteile mental zusammen! Da deren Anzahl ja auch recht überschaubar war, sollte dieses Kunststück nachvollziehbar sein. Ich habe übrigens beschlossen, in nächster Zeit in dieser Rubrik auf Porträts zu verzichten. Nicht, weil ich es den Lesern schwerer machen möchte, sondern weil ich es inzwischen etwas fad und eintönig finde.

Bezüglich der merkwürdigen Werbung kann ich dich beruhigen. Wir konnten danach keinen Rückgang der Verkaufszahlen feststellen. Ob unser Mitbewerber einen Zuwachs verzeichnen konnte, ist mir allerdings auch nicht geläufig. Ebenso wenig wie die Antwort auf deine Frage, ob der Auftraggeber der Werbung seine PCs genauso zusammenklempnert wie seine Anzeigen. Ich kaufe keines dieser Produkte.

Deinen Dank an die Kollegen habe ich ausgerichtet, obwohl ich keine „Sonstigen“ finden konnte.

Frage



hallo pc games

ich suche ein spiel das in in jahre 2006 oder 2007 bei einer euren zeitschrift mit bild dabei war es habdelst sich um ein aufbau strategiespiel es spielt in der wüste mehr science fiction also ich glaube das das keine menschen waren und man musste die basen erobern ich glaube es waren max 4 spieler auf einer map man musste sein dorf und die truppen ausbauen bitte um hilfe....

Von meinem iPhone gesendet

Ich finde das schon sehr witzig, dass von euch beiden nur dein iPhone korrektes Deutsch schreibt. Darüber solltest du dir wirklich ernsthafte Gedanken machen! Aufgrund deiner mühsam zu entziffernden, aber dennoch sehr oberflächlichen Beschreibung, sehe ich mich leider außerstande, deine Frage zu beantworten – zumal sie sich ja auch auf den nicht gerade eng gefassten Zeitraum von zehn bis elf Jahren bezieht und das Spielprinzip nicht gerade das ist, was ich als „einzigartig“ bezeichnen würde. Ich gebe zu, dass ich alt werde, aber ich nutze meine verbleibenden Gehirnzellen nicht dazu, mir jedes Spiel der vergangenen Jahrzehnte in allen Details zu merken. Aufgrund deiner Angaben kann ich auch keine Suchfunktion starten. Bitte habe ein wenig Geduld. Bei unserer nächsten Redaktionssitzung wird dieses Problem angesprochen. Vielleicht haben die Kollegen ja Ideen, was du meinen könntest. Wenn nicht, durchsuchen wir unser gesamtes Archiv, ob da was Passendes zu finden ist.

ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

Ironglyph USB-Stick

Es ist selten, dass ich von einem USB-Stick begeistert bin. Das liegt beim Ironglyph vor allem an der wirklich gelungenen Steampunk-Optik. Er ist aus Metall und sehr wertig verarbeitet. Der eigentliche Stick mit 32 GB liegt im Inneren und wird nur freigegeben, wenn man die richtige Stellung der Zahnräder kennt. Nach einem abgebrochenen Fingernagel kann ich versichern, dass man ohne die Kombination zu kennen schon Werkzeug braucht, um an den Stick zu gelangen.

Das Schmuckstück ist inzwischen mein täglicher Begleiter und ich trage den Ironglyph an der Kette, wie eine Taschenuhr.

www.getdigital.de



Bildquelle: www.getdigital.de

VR



Sehr geehrter Herr Rosshirt,

*In der letzten Ausgabe (PC Games Extended 12/2017) haben Sie mehr als 7 Seiten auf Oculus Rift verschwendet. Beim menschlichen Augenabstand und Pupillengrösse ist der tatsächliche Bereich für 3D gerade mal ½m weit; das heißt, dass bereits der normale Bildschirmabstand außerhalb des menschlichen 3D-Sichtfeldes ist. Wozu also überhaupt diese „Diskussion“ über „virtual Reality“ – das hat NIX mit Realität zu tun, sondern sind nur übertriebene 3D-Effekte! Wenn Sie (oder ich) tatsächlich in natura einem T-Rex begegnen würden, dann hoffe ich doch sehr, diesen nur in 2D zu sehen – das Einzige, was ich in 3D sehen würde, wäre das Innere seines Mauls. Auch andere Effekte (z.B: Perspektivänderung, Objektverschiebung) würde jeder Mensch nur durch Wechseln seines Standpunktes sehen – aber dazu gibt es ja in Computerspielen die Cursor-Tasten … Kurzum: Meines Erachtens ist dieser ganze „Hype“ um 3D nur ein Werbegag, um (unnötige) Geräte zu verkaufen! Für manche Spiele wäre eine Welt-Übersicht aber wirklich nützlich; dazu wäre ein echter holographischer 3D-Projektor nötig – aber daran bin ich (seit 30 Jahren) immer noch am Entwickeln … (Prototyp läuft, aber nur mit 64*64*64 Pixeln)*

Mit freundlichen Grüssen,
Martin Tang

Ich betone, dass ich an dieser Stelle ausdrücklich meine eigene, höchst private Meinung kundtue. Ich gebe Ihnen recht – in allen Punkten. Mich konnten schon die 3D-Fernseher nicht überzeugen, da sie auf mich immer so plastisch wie ein Aquarium wirkten. Mit einem echten Blick ins Meer hat das nix gemein. Als Kunde von VR-Brillen scheide ich eh aus, wie ich durch leidvolle Selbstversuche hier in der Redaktion lernen musste. Mir wird unter den Dingern einfach nur speiübel. Meine Augen teilen dem Gehirn Informationen mit, mein Körper liefert widersprüchliche Auskünfte über die Momentansituation, worauf mein Hirn beleidigt schmollt und die Steuerung des Rosshirts an den Bauch übergibt, wobei „übergibt“ dann auch schon eine wunderbare Zusammenfassung des weiteren Ablaufs ist. Dies wird also ganz bestimmt eine technische Entwicklung, die an mir vorüber gehen wird. Ob dies ein großer Verlust für mich ist, wage ich momentan noch zu bezweifeln. Filme und Spiele, welche 3D bewusst in die Handlung einbeziehen und nicht nur einem Film bzw. Spiel, welches auch in 2D funktionieren würde, 3D-Effekte hinzufügen, sind derzeit so häufig wie die Zähne einer Henne. Habe ich schon einmal erwähnt, dass uns zu diesem Thema die Meinung unserer Leser wirklich interessieren würde?

Löschung

„Löschen Sie bitte alles“

Hallo,

*womöglich habe ich unangebrachte Kommentare auf pcgames.de hinterlassen, könnten Sie bitte alle meine Kommentare löschen inklusive Account. Ich kenne meine Einlogg-Daten leider nicht mehr, vllt. habe ich die Kommentare auch mit einem Instant-Messenger geschrieben, kann mich nicht mehr so genau erinnern, ich kann Ihnen aber die möglichen E-Mail-Adressen geben: *hier folgte eine Liste von sieben E-Mail-Adressen, ohne erkennbare Gemeinsamkeiten*. Löschen Sie bitte alles, was Sie von mir finden. Tut mir leid für die Unannehmlichkeiten und Danke im Voraus.*

Gruß: Die Gitarre

Ja, schon klar. Sie wollen also, dass wir irgendetwas, das Sie irgendwann, irgendwo unter irgendeinem Namen gepostet haben, löschen. Kein Problem. Unter den paar tausend Kommentaren fällt uns das ganz sicher sofort ins Auge und wenn wir damit fertig sind, löschen wir auch gleich ein paar Accounts aufgrund Ihrer Aussage, dass Sie Inhaber dieser E-Mail-Adressen sind. Wir sind ja froh, eine Beschäftigung zu haben und nicht auf der Straße herumlungern zu müssen. Wir leben, um zu dienen. Ehe wir zwei hier alle Admins aufscheuchen, sollten wir die grundsätzliche Problematik beleuchten. Personen, die agieren, ohne ihre Aktionen mental zu verarbeiten und zu speichern, empfehle ich gerne einen Gang zur Drogenberatung, welche sich in nahezu jeder Stadt befindet.

Altersfrage

„ältere Semester“

Meine Damen meine Herren,

ich bin schon etwas älter (58) und ich habe seit einiger Zeit das Problem das mein Skill (so Spricht mein Sohn) nicht mehr ausreichend ist, Reaktionszeit und Fingerfertigkeit mit der Tastatur hat stark nachgelassen so dass ich moderne Spiele einfach nicht mehr beherrsche. Grafisch und Soundtechnisch finde ich aber Moderne Spiele auch gut, auch werden alle 10 Jahre ein neues Betriebssystem zwangsweise auf den Markt geworfen so das ältere Spiele nicht mehr gut oder gar nicht mehr funktionieren. Und etwas neuere Spiele die zur Installation einen Server brauchen, funktionieren deshalb nicht mehr weil die Server abgeschaltet wurden. Ich will auch gar nicht den Spielemarkt umkrempeln aber ich würde mich freuen wenn Flug, Renn, Egoshooter mit Modernster Grafik und 5.1 Sound auf dem Markt kämen die für User/in mit dem Logo 50 oder 60 + sind. Wir werden doch auch immer mehr auf dem Markt warum kümmert sich die Spieleindustrie nicht auch um uns ältere Semester.

MfG Peter

Ob sich hier ein Altersproblem abzeichnet, sei einmal dahingestellt. Schon vor zwanzig Jahren kam ich zu der Erkenntnis, dass Shooter für mich ungeeignet sind, weil irgendein Depp mich immer abballerte, ehe ich die Situation erfassen konnte. Ich hatte nie die Augen eines Luchses und die Reaktion eines Mungos, sondern die Augen eines Lachses und die Reaktion einer Mango. Ich bin mir aber nicht sicher, was Sie unter Spielen mit dem Logo 50+ verstehen. Und ich bin mir noch unsicherer, ob es ein Hersteller wagen würde, solch ein Logo auf sein Produkt zu drucken. Selbst Senioren würden vermutlich nicht gerne Produkte für Senioren kaufen. Und ich will jetzt gar nicht über das Genre und den Inhalt solcher Spiele reden. Ich könnte mir gut vorstellen, ein Magazin für die älteren Semester zu machen. Dies hätte verschiedene Vorteile. Die Zielgruppe muss/will nicht jedem Trend hinterherhecheln, wäre sehr wohl bereit, für gute Ware auch etwas tiefer in den Geldbeutel zu greifen, und hätte verhältnismäßig oft auch die Möglichkeit eines solchen Griffes. Auch ist die potenzielle Zielgruppe relativ groß und wird in Zukunft noch zahlreicher werden. Doch schon der Titel solch eines Magazins stellt mich vor schier unüberwindbare Probleme. „Silver Surfer“ wär noch das, was am wenigsten geschraubt und/oder dämlich klänge. Würde ich selbst dereinst so etwas kaufen? Nicht, solange mich die Pflegerin nicht an die Einnahme meiner Demenzpillen erinnern muss. Sie erkennen das grundsätzliche Problem? Ich bin mir sicher, dass etliche Firmen, wahrscheinlich vor Gier sabbernd, diesen Markt schon erkannt haben. Aber traut sich keiner, das Risiko des ersten Schrittes einzugehen.

Reklamation

„Ich bin schwer enttäuscht!“

Hallo PC Games,

ich habe euch gemailt, weil ich das Passwort für eine eurer Vollversionen verloren habe. Ein herr Rosshirt bearbeitete meine E-Mail, weigerte sich jedoch mir ersatz zu schicken, obwohl ich ja wohl garantie habe!. Ist es das was ihr unter Kundendienst versteht? Ich bin schwer enttäuscht!

Lars Gruber

Hochverehrter Herr Gruber, ganz abgesehen davon, dass Sie uns nicht dafür verantwortlich machen sollten, wenn Sie Codes entsorgen, möchte ich betonen, dass es sich hierbei um *Gothic 2 Gold* aus der PC Games 07/2007 handelte. So lange reicht nicht einmal meine Sammlung von Ersatz-Codes zurück. Selbstverständlich haben unsere Kunden einen Anspruch auf Garantie. Leider muss ich einschränken, dass sich diese nicht auf zehn Jahre erstreckt. Aus Kulanzgründen würde ich Ihnen jedoch eine Vollversion von *Wing Commander* zukommen lassen, wenn Sie Stockflecken auf der Verpackung nicht stören.

LESER DES MONATS

Wer auch ein interessantes Foto hat und es hier sehen will – ihr kennt meine E-Mail-Adresse. Alle Fotos früherer Ausgaben und etliche unveröffentlichte findet ihr übrigens auf pcgames.de -> Forum -> Spielwiese.



Michael grüßt aus Kambodscha.



Tobias meldete sich aus dem Stadion ...



und nur DU hast dich nicht blicken lassen!

Rossis Speisekammer

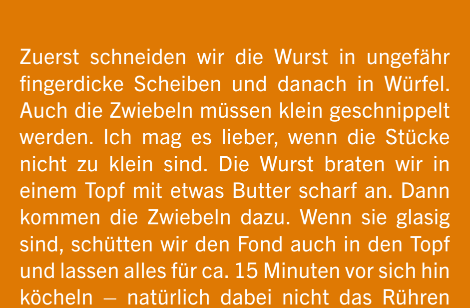
Heute: Wurstgulasch



Foto: Fotolia / © st-fotograf

Wir brauchen:

- 2 Ringe Fleischwurst
- 2 große Zwiebeln
- 200 ml Geflügelfond
- 300 ml Sahne
- etwas Butter



Zuerst schneiden wir die Wurst in ungefähr fingerdicke Scheiben und danach in Würfel. Auch die Zwiebeln müssen klein geschnippelt werden. Ich mag es lieber, wenn die Stücke nicht zu klein sind. Die Wurst braten wir in einem Topf mit etwas Butter scharf an. Dann kommen die Zwiebeln dazu. Wenn sie glasig sind, schütten wir den Fond auch in den Topf und lassen alles für ca. 15 Minuten vor sich hin köcheln – natürlich dabei nicht das Rühren vergessen. Jetzt geben wir die Sahne dazu. Alles noch einmal für ca. 15 Minuten auf kleiner Flamme köcheln lassen. Nun muss nur noch mit Salz, Pfeffer und Paprika nach Geschmack gewürzt werden. Ich persönlich gebe immer Chilipulver zusätzlich ins Gulasch.
Fertig.

Wurstgulasch passt prima zu Reis, schmeckt aber auch zu Nudeln oder Kartoffelpüree.

Wie hat es Dir geschmeckt? Sage mir deine Meinung!
Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.
Die gesammelten Rezepte gibt es übrigens hier: https://shop.computec.de/pc-magazine/pc-games/digitale-einzelhefte

HDR-Monitore: der Status quo

Seite 106 Immer mehr Spiele haben eine HDR-Unterstützung, die ein HDR-Display benötigt. Wir testen die ersten verfügbaren Modelle.

HDR-Optik: Am TV hui und LCD pfui?

Frank Stöwer

Als ich das letzte Mal meine Kolumne auf der Hardware-Startseite tippte, habe ich noch gedacht, dass „RGB" respektive „RGB-Beleuchtung" eines der wichtigsten Hardware-Features des Jahres 2017 sein würde. Doch unser Monitorfachmann belehrte mich eines Besseren. Bei den Bildschirmen ist RGB schon ein alter Hut, HDR heißt hier das Zauberwort und das „Killer Feature" für die neueste Generation von Monitoren. Am Flachbild-TV wird das Auge der Zuschauer dank der etablierten Standards HDR10 und Dolby Vision bereits mit HDR-Inhalten verwöhnt. Bei Displays ist die HDR-Darstellung noch längst nicht ausgereift. Die IPS-Technik der Geräte kommt im Kontrast nicht über die 1.000-zu-1-Grenze hinaus, so bleiben die selbstleuchtenden Pixel des OLED-TVs das Maß aller Dinge. Dabei eignet sich die Grundidee der Darstellungstechnik gut für das PC-Gaming und die HDR-Ausgabe spricht mit Überstrahlen bei hellen Lichtquellen, Details zur Orientierung in dunklen Levelecken und feineren Farbverläufen den Großteil der Zocker an. Aktuell wirken Spiele noch sehr unterschiedlich und kein Hersteller weiß, wie man es richtig macht. Da bei HDR-Displays außerdem noch eine störende Latenz auftritt, ist meine Begeisterung sehr verhalten. Ich jedenfalls greife beim Neukauf noch zum SDR-Modell und gebe nichts auf das Marketinggewäsch ;-)

Die PC-Games-Referenz-PCs

Mit welcher Hardware läuft ein Spiel flüssig und wie viel Geld muss ich ausgeben? Diese Fragen beantworten wir anhand von drei Referenzsystemen aus drei Preiskategorien.



Komplett-PC für Spieler



PC-Games-PC Pentium-Edition V2

- Intel Pentium G4600
- Palit Geforce GTX 1050 Ti KalmX
- 275-GB-SSD (Crucial MX300)
- 1.000-GB-HDD (Seagate)
- 8 GB DDR4-2400 (Ballistix)
- Be quiet Pure Power 10 CM 400W
- Asrock B250M Pro4
- Scythe Katana 4
- DVD-Brenner
- Nur Silent-Komponenten
- Windows 10 Home

Abbildung kann vom Original abweichen

PC-GAMES-PC PENTIUM-EDITION V2

Den neuen PC-Games-PC könnte man auch als Silent-PC bezeichnen, denn dank der passiv gekühlten Geforce GTX 1050 Ti ist der PC sowohl unter 2D- als auch 3D-Anwendungen mit 21 dB(A) bzw. 0,2 Sone nahezu lautlos. Der G4600 verfügt über zwei CPU-Kerne und ist ein aktueller Pentium-Prozessor mit Hyperthreading-Unterstützung für vier logische Kerne. Der Stromverbrauch liegt bei nur 29 bis 105 Watt.

€ 889,-*

* Preiserfassung und Produktdaten vom 04.12.2017, unter www.pcgames.de/alternate finden Sie stets den aktuellen Preis.

QR-Code scannen und bestellen!



Jetzt bestellen unter: www.pcgames.de/alternate

Die PC-Games-Referenz-PCs



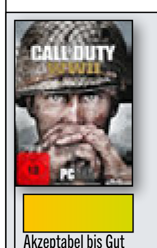
EINSTEIGER-PC

€ 702,-

Egal ob der Vierkerner von AMD oder Intel ist, in punkto CPU-Leistung seid ihr mit dem Einsteigermodell gut gerüstet. Die Radeon RX 560 verlangt dagegen schon in Full HD nach Detailreduktion.

60 FPS NUR BEI DETAILREDUKTION

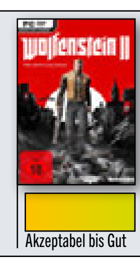
- Um *CoD: WW2* mit akzeptablen Fps zu spielen, müsst ihr Textur- und Schattendetails reduzieren.
- *SW: Battlefront 2* läuft mit der RX 560 dank 4 GB RAM ordentlich, mit allen Details aber nicht flüssig.
- *Wolfenstein 2* benötigt für 60 Fps (1080p) die Reduktion der Grafik auf die mittlere Detailstufe.



Akzeptabel bis Gut



Akzeptabel bis Gut



Akzeptabel bis Gut

CPU



Hersteller/Modell: ....Core i3-8100 + Boxed-Kühler
Kerne/Taktung: ....4c/4t/3,6 GHz (Turbo: n. v.)
Preis: ....**112 Euro**

ALTERNATIVE

Mit dem **Core i3-8100** (**Coffee Lake S**) bietet Intel erstmalig einen **Vierkerner** in der **Core-i3-Klasse** an, statt diese mit zwei Kernen plus Hyperthreading (HT; vier Threads) laufen zu lassen. Die AMD-Alternative, der **R3 1300X** (**4c/4t/3,4 GHz, Turbo: 3,7 GHz, 117 Euro**) verfügt ebenfalls über vier Kerne und liegt bei der Leistung auf dem selben Niveau wie der **Ci3-8100**.

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: .... MSI Radeon RX 560 Aero ITX 4G
Chip-/Speichertakt: ..... 1.175 (1.196 Boost)/3.500 MHz
Speicher/Preis: .... 4 Gigabyte GDDR5/**112 Euro**

ALTERNATIVE

Eine Nvidia-Karte mit ähnlicher Leistung wie die **RX 560** wäre die **Gigabyte Geforce GTX 1050 OC 2G** (**1.175/1.196 MHz [Boost]**) für **119 Euro**. Das AMD-Modell gibt es im Gegensatz zur Nvidia-Konkurrenz jedoch mit **4 GB Speicher**, was sie in vielen Fällen zur attraktiveren Variante macht. Die **GTX 1050** arbeitet dafür effizienter, nimmt also weniger Leistung auf.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... MSI Z370 PC Pro
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel 1151 (Intel Z370)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 4x DDR4, PCI-E x16 3.0 (2), x1 3.0 (3), PCI, m.2/**119 Euro**

ALTERNATIVE

Das **Z370 PC Pro** von **MSI** ist zurzeit die günstigste **Sockel-1151-Hauptplatine** mit Unterstützung für **Intels Coffee Lake S**, die **USB 3.1** mit sich bringt. Ist **AMDs R3 1300X** die Rechenzentrale eures Spiele-PCs, empfehlen wir das **Asus Prime B350-Plus** (**Sockel AM4/AMD B350**) für **86 Euro**.

RAM



Hersteller/Modell: ....Crucial Ballistix Tactical BLT8G4D30AETA
Kapazität/Standard:...2 x 4 Gigabyte/DDR4-3000
Timings/Preis: ....15-16-16/**90 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Sharkoon S25-W (Kunststoff-Seitenfenster, ...3 × 120-mm-Lüfter mitgeliefert)/**48 Euro**
Netzteil: .. Be quiet Pure Power 10 400W, 80+ Gold (**47 Euro**)
Laufwerk: . LG Electronics GH24NSD1, DVD-RW (**10 Euro**)

SSD/HDD



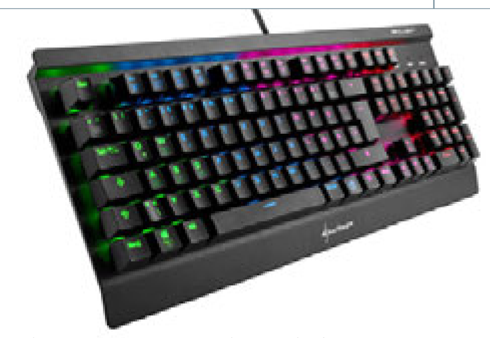
Hersteller/Modell: ......Samsung SSD 850 Evo/ ....Toshiba P300 High-Performance
Anschluss/Kapazität:....SATA3 6GB/s 240 GByte/ ....3.000 GByte
U/min/Preis: ....–/7.200/**90 Euro/74 Euro**

SHARKOON SKILLER SGK3: MECHANISCHE TASTATUR MIT RGB-BELEUCHTUNG FÜR NUR 65 EURO!

Sharkoons Skiller-Familie bekommt Zuwachs und der jüngste Spross, die SGK3, macht mit über 20 RGB-Lichttricks und einem günstigen Preis auf sich aufmerksam.

Obwohl der niedrige Preis von nur 65 Euro es vermuten lässt, ist Sharkoons gerade auf den Markt gekommene SGK3 bestimmt kein Billigheimer. Ganz im Gegenteil verfügt die mit braunen, blauen oder roten mechanischen Kailh-Tastenschaltern (Schaltpunkt: 1,9 mm/Hubweg 3,9 mm) erhältliche Skiller SG3 über alles, was sich die Gamer-Zielgruppe wünscht. Das Highlight der Ausstattung ist die RGB-Einzeltastenbeleuchtung mit über zwanzig ab Werk vorprogrammierten Lichtspielereien. Alle Beleuchtungseffekte lassen sich ohne Software- oder Treiberinstallation einfach per Tastenkombinationen aktivieren. Die Einstellungen für die individuelle Tastenbeleuchtungen sind ebenfalls ohne Software durchführbar.

Bei der Makroprogrammierung kommt Sharkoons Gaming-Software zum Einsatz, die auch für das Festlegen der 1.000-Hertz-Polling-Rate sowie die Profilverwaltung benötigt wird. Der Speicher der SGK3 nimmt drei Profile inklusive aller Tastenbelegungen und Multimedia-Aktionen auf. Zu den weiteren Extras, die Sharkoon dem mechanischen Keyboard mit frei stehenden Tastenschaltern spendiert, gehören der NKey-Rollover (umschaltbar auf 6Key-Rollover) sowie die Funktion, die Pfeiltasten mit der WASD-Sektion tauschen zu können. Dazu kommt der sehr günstige Preis, der die Sharkoon Skiller SKG3 zum echten Spartipp macht.



▲ Günstiger geht es nicht. Für nur 65 Euro liefert Sharkoon dem Gamer mit der Skiller SKG3 eine Tastatur mit RGB-Einzeltastenbeleuchtung, deren Ausstattung wenig Wünsche offen lässt.

MITTELKLASSE-PC



Dank RX 580 ist ruckelfreier Spielspaß in Full HD (1.920 × 1.080) garantiert. Für eine Auflösung von 2.560 × 1440 müsst ihr allerdings oft ein paar Details reduzieren.

WQHD NUR BEDINGT MÖGLICH

- In 1080p läuft *Call of Duty: WW2* mit 60 Fps. In 1440p verringert sich die Framerate auf 47 Fps.
- *SW: Battlefront 2* ist mit allen Details in 1080p mit 70 Fps und in 1440p mit 46 Fps spielbar.
- Bei *Wolfenstein 2* garantiert die RX 580 Fps-Raten von 105 Fps (1080p) und 66 Fps (WQHD).

Optimal (1080p) | Optimal (1080p) | Optimal (1440p)

CPU



Hersteller/Modell: .... R5 1500X + Wraith-Spire-Kühler
Kerne/Taktung: .... 4c/8t/3,5 GHz (Turbo: 3,7 GHz)
Preis: .... **165 Euro**

ALTERNATIVE

Eine **Intel-CPU**, die sich auf dem Leistungsniveau des **R5 1500X** befindet, ist der **Core i5-8400 (6c/8t/2,8 GHZ [Turbo: 4,0 GHz]**) für **200 Euro** inklusive **Boxed-Kühler**. Für **192 Euro**, bekommt ihr aber auch schon den **R6 1600 (6c/12t/3,2 GHz [Turbo: 3,6 GHz]**), der zwar eine geringere Pro-Kern-Leistung abliefert, sich aber sehr gut übertakten lässt.

GRAFIKKARTE

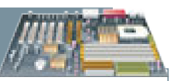


Hersteller/Modell: .... Asus RX 580 Dual O4G
Chip-/Speichertakt: ...... 1.257 (1.380 Boost)/3.500 MHz
Speicher/Preis: .... 4 Gigabyte GDDR5/**282 Euro**

ALTERNATIVE

Der **Mining-Boom** ist weitestgehend abgeflaut und sowohl AMDs als auch Nvidias **Mittelklassemodelle** sind wieder bezahlbar. Eine empfehlenswerte **Nvidia-Karte** für euren PC wäre die **EVGA GTX 1060 SC Gaming** für **278 Euro**. Wem rund **282 Euro** noch zu viel sind, kann mit der **Powercolor RX 570 Red Devil** (**215 Euro**) noch ein paar Euro sparen.

MAINBOARD

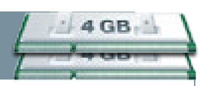


Hersteller/Modell: .... Asrock X370 Killer SLI
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel AM4 (X370)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 4x DDR4, PCI-E 3.0 x16 (2)
.... 2.0 x1 (4), m.2 (1)/**122 Euro**

ALTERNATIVE

Für den **Core i5 8400** benötigt ihr eine **Sockel-1151-Platine** mit **Intel-Z370**-Chipsatz, die in der **Luxusvariante** bis zu **450 Euro** kosten können. Ein günstiges Board wäre das **Asrock Z370 Extreme4** für **160 Euro**, eine Premiummodell wie das **MSI Z370 Godlike Gaming** schläg mit **437 Euro** zu Buche.

RAM



Hersteller/Modell: .... Patriot Viper (PV416G360C6K)
Kapazität/Standard: ... 2 x 8 Gigabyte/DDR4-3600
Timings/Preis: .... 16-16-16-36/**230 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Thermaltake Suppressor F51 (gedämmt, ... 200/120-mm-Lüfter mitgeliefert)/**91 Euro**
Netzteil: .. Cooler Master V550, 550 Watt, vollmodulares .... Kabelmanagement, 80+ Gold (**100 Euro**)
Laufwerk: . LG Electronics GH24NSD1, DVD-RW (**10 Euro**)

SSD/HDD

Hersteller/Modell: ...... Samsung SSD 850 Evo, Western .... Digital Red (WD40EFRX)
Anschluss/Kapazität: .... SATA3 6Gb/s/500 GB/4.000 GB
U/min/Preis: .... –/7.200/**154 Euro/123 Euro**

TESORO ZONE EVOLUTION: NEUES SITZMÖBEL FÜR SPIELER

Mit dem Zone Balance ist Tesoro erfolgreich in den Gaming-Stuhl-Markt eingestiegen. Mit dem Zone Evolution folgt jetzt das neue Modell, das gegenüber seinem Vorgänger einige Verbesserungen bieten soll.

Tesoro präsentiert mit dem Zone Evolution bereits den zweiten Gaming-Chair in der aktuellen Produktpalette. Das Debüt gab Anfang dieses Jahres der Tesoro Zone Balance, der sich als ergonomisches, bequemes und dazu preiswertes Sitzmöbel für Spieler herausstellte (Wertung: gut plus/Preis 180 Euro). Mit dem Zone Evolution stellt Tesoro nun den Nachfolger vor, der mit Verbesserungen wie einer speziellen Fixierung für die Kopfstütze sowie eine breiteren Sitzfläche um die Gamer-Gunst buhlt. Beim Zone Evolution kann die 78 cm lange Rückenlehne mit Einrastfunktion um bis zu 180 Grad verstellt werden. Die Bezüge von Sitzfläche und Lehne bestehen aus schwarzem Kunstleder, auf farbliche Akzente verzichtet Tesoro beim Zone Evolution. Zusätzlich zur arretierbaren Wippmechanik (15 Grad Neigung) verfügt der Zone Evolution über eine spezielle Halterung für die Kopfstütze, die deren Verrutschen verhindert. Das neue Kopf- und sichtbar vergrößerte Lendenkissen bestehen aus Memory-Schaumstoff. Dieses Material soll typische Druckpunkte bei längerem Sitzen auf dem mit einem soliden Stahlgerüst gefertigten und mit PU-Laufrollen ausgestatteten Gaming-Chair entlasten. Die letzte Neuerung beim Zone Evolution ist eine verbreiterte Sitzfläche, damit auch Spieler mit einem breiteren Gesäß die ideale Sitzposition finden, bei der die Sitzwange nicht drückt.



▲ Damit PC-Spieler bequem sitzen, liefert Tesoro den Zone Evolution mit einem Leden- und Nackenkissen aus Memory-Schaumstoff aus.



HIGH-END-PC

Die GTX 1080 in unserem High-End-Rechner ist der Garant dafür, dass ein Großteil der aktuellen Spiele in UHD mit Fps-Raten jenseits von 60 Fps laufen.

CPU



Hersteller/Modell: .... Core i5-8600K + Scythe Ninja 4
Kerne/Taktung: .... 6c/6t/3,6 GHz (Turbo 4,3 GHz)
Preis: .... **278 Euro + 43 Euro**

ALTERNATIVE

Wer anstelle des **Core i5-8600K** eine **AMD-CPU** bevorzugt, für den ist der **R7 1700** (inklusive **Wraith-Spire-LED**-Kühler) für **285 Euro** eine gute Wahl. Wem die Leistung des **Core i5-8600K/R7 1700** noch nicht reicht, der greift zum flotteren **Core i7-8700K (419 Euro)** oder **AMD R7 1800X (410 Euro)**.

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: .... Gainward GTX 1080 Phoenix GLH
Chip-/Speichertakt: ..... 1.746 (1.885 Boost)/2.630 MHz
Speicher/Preis: .... 8 Gigabyte GDDR5X/**558 Euro**

ALTERNATIVE

Die **AMD-Alternative** ist die **Sapphire Radeon RX Vega 64 (600 Euro).** Wer sparen möchte und mit weniger Leistung zufrieden ist, wird mit der **Zotac GTX 1070 AMP! Extreme (490 Euro)/Sapphire Radeon RX Vega 56 (530 Euro)** fündig.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... **Gigabyte Z370 Gaming 7**
Formfaktor/Sockel (Chipsatz):. ATX/Sockel 1151 (Z370)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 4x DDR4, PCI-E 3.0 x16 (3), 3.0 x1 (3), m.2 (2)/**185 Euro**

ALTERNATIVE

Wer den **R7 1700/1800X** wählt, benötigt ein **Sockel-AM4-Board** mit **X370-Chip**. Unser Tipp: das **Gigabyte AX370-Gaming 5 (185 Euro)**. Eine **Z370-Luxusplatine** für den **Core i5-8600K** wäre das **MSI Z370 Godlike Gaming (437 Euro)**.

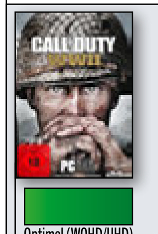
RAM

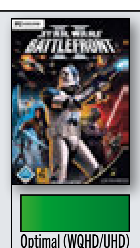


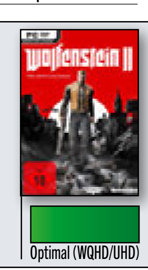
Hersteller/Modell: .... G.Skill Trident Z
.... (F4-3600C16D-16GTZKW)
Kapazität/Standard:... 2 x 8 Gigabyte/DDR4-3600
Timings/Preis: .... 16-16-16-36/**245 Euro**

GTX 1080: FÜR UHD GERÜSTET

- *Call of Duty: WW2* ist mit GTX 1080 sowohl in WQHD (82 Fps) als auch in UHD (67 Fps) flüssig spielbar.
- Dank GTX 1080 läuft auch *Star Wars: Battlefront 2* in WQHD (80 Fps) und UHD (64 Fps) ruckelfrei.
- Die UHD-Optik ist auch in *Wolfenstein 2* möglich. Die GTX 1080 holt 85 Fps raus (100 Fps WQHD).


Optimal (WQHD/UHD)


Optimal (WQHD/UHD)


Optimal (WQHD/UHD)

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Thermaltake The Tower 900 (3 Seitenteile aus .... Glas, 2 x 140-mm-Lüfter mitgeliefert) (**249 Euro**)
Netzteil: .. Be quiet Dark Power Pro 11 650W (**145 Euro**)
Laufwerk: . LG CH12NS40, Blu-ray/DVD±RW (**54 Euro**)

SSD/HDD



Hersteller/Modell: ...... Toshiba OCZ RD400 (M.2,PCI-E 3.0 x4/Wester Digital WD NAS 6TB
Anschluss/Kapazität: ... 512 GByte/6.000 GByte
U/min/Preis: .... –/5.400/**225 Euro/212 Euro**

THERMALTAKE THE TOWER 900: BEZAHLBARES DESIGNER-GEHÄUSE

Thermaltakes Gehäuseturm ist mehr als ein Designerstück. The Tower 900 ist ein Raumwunder, das mit einer gute Ausstattung und Kühlleistung überzeugt.

Egal, ob man das 75 cm hohe Thermaltake The Tower 900 als Vitrine, Gehäuseturm oder Show-Case bezeichnet, es ist vor allem ein Raumgigant. Das Innenraumvolumen beträgt 153,6 Liter, da braucht ihr euch beim Einbau der Hardware überhaupt keine Gedanken über die Länge von Netzteil und Grafikarte oder die Höhe des CPU-Turmkühlers machen. Auch bei der Platinengröße gibt es keine Beschränkungen. Dank der Glaselemente rund um die vordere Kammer, in der sich die Platinenhalterung, ein Käfig für zwei 3,5/2,5-Zoll-Laufwerke sowie ein 5,25-Zoll-Einschub befinden, wird die Hardware auch gut sichtbar präsentiert. Die Netzteilhalterung und der zweite Laufwerkskäfig für insgesamt vier 3,5/2,5-Zoll HDDs/SSDs sind nicht sichtbar in der hinteren Kammer platziert. Hier findet ihr auch die Montagebleche für weitere Lüfter (Lüfterplätze: Deckel: 2 × 140/120 mm, Front: –, Heck: 2 × 140/120 mm, Seite (links): 4 × 140/120 mm, Seite (rechts): 4 × 140/120 mm, Boden: –, HDD-Halterung: 1 × 140/120 mm). Die Wertungsnote von **2,07** (**gut**) sowie eine Preis-Leistungs-Auszeichnung verdient sich Thermaltake The Tower 900 aber nicht nur mit seiner Ausstattung, zu der das schon beschriebene Zweikammerdesign und der magnetische Staubschutz für das Heck gehören. Auch die Kühlleistung ist gut (CPU: 65,0 °C/GPU: 73,0 °C/Innenraum: 33,8 °C). Die beiden 140-mm-Lüfter im Deckel gehen dagegen mit 1,7/1,4 Sone durchaus hörbar zu Werke.



SMARTPHONE HONOR 7X – TECHNIK-CHECK UND GEWINNSPIEL

Billig und willig

Wir haben uns das neue Smartphone von Huaweis Zweitmarke Honor mit Dual-Kamera-Funktion für euch genauer angeschaut.

Von: Wolfgang Fischer

Was muss mein neues Handy können und wie viel bin ich bereit, dafür auszugeben? Diese Fragen stellen sich für viele zumindest alle zwei Jahre. Smartphone-Hersteller Huawei fährt bei seiner Zweitmarke Honor eine aggressive Preisstrategie, was das kürzlich erschienene Honor 7X beweist. Erstklassig verarbeitet und mit neuester Technik ausgestattet, kostet das Gerät keine 300 Euro. Zum Vergleich: Das Galaxy S8, ein in vielen technischen Details recht identisches Handy (ebenfalls großes Display, dieselbe Speicherausstattung und praktisch identische Prozessorleistung) kostete bei seiner Einführung vor gut sechs Monaten unglaubliche 800 Euro. Mittlerweile ist das gute Stück unter 600 Euro zu haben und kostet damit immer noch doppelt so viel wie das Honor 7X. Abgesehen von den fast identischen Eckdaten zum günstigeren Preis besitzt das neue Handy von Honor noch einen Wettbewerbsvorteil gegenüber vergleichbaren Smartphones in der Premiumklasse: eine Dualkamera mit 16 beziehungsweise zwei Megapixeln. Diese liefert bei Tageslicht sehr gute Bilder mit mehr Tiefenschärfe als man es von Einzel-Handy-Kameras gewohnt ist. Sind die Lichtverhältnisse nicht ganz optimal, lässt die Qualität der Bilder aber zuweilen zu wünschen übrig. Dank der vielen Einstellungsmöglichkeiten im Profimodus könnt ihr aber an manchen Stellen für bessere Ergebnisse sorgen. Ansonsten macht das 7X einen durchweg gelungenen Eindruck, wenngleich wir uns gewünscht hätten, dass Honor so manchen kleinen Kritikpunkt am Vorgängermodell 6X ausgeräumt hätte. ❑

DAS MÜSST IHR ÜBER DAS HONOR 7X WISSEN

Die wichtigsten Features des neuen Dual-Kamera-Handys von Honor im Überblick.

- 18:9-Full-View-Display (Größe: 5,93 Zoll)
- Dualkamera mit 16 Megapixel + 2 Megapixel (dazu eine Frontkamera mit 8 MP)
- Acht-Kern-Prozessor mit 4x 2,37 GHz und 4x 1,7 GHz
- 4 GB RAM + 64 GB Speicher (mit MicroSD-Karte erweiterbar auf 256 GB)
- Lithium-Ionen-Akku mit 3.340 mAh
- Betriebssystem Emui 5.1 (basiert auf Android 7.0)
- Einziges Smartphone mit Full-View-Display unter 300 Euro



DAS HONOR 7X IM VERGLEICH MIT DEM VORGÄNGER 6X UND DEM KRAFTPROTZ HONOR 8 PRO

Modell	Honor 6x	Honor 8 Pro	Honor 7X
Preis	ca. Euro 220,-	ca. Euro 340,-	ca. Euro 299,-
Verbindungstechnologie	WiFi 802.11 b/g/n, 2,4 GHz, unterstützt Wi-Fi Hotspot, Bluetooth 4.1, USB 2.0	WiFi 802.11 b/g/n, 2,4 GHz, unterstützt Wi-Fi Hotspot, Bluetooth 4.2, USB 2.0	WiFi 802.11 b/g/n, 2,4 GHz, unterstützt Wi-Fi Hotspot, Bluetooth 4.1, USB 2.0
Fingerabdruck-Scanner	Ja	Ja	Ja
Abmessung (in Millimetern)	150,9 x 76,2 x 8,2	157 x 77,50 x 6,97	156,5 x 75,3 x 7,6
Gewicht in Gramm	162	184	165
Akku in mAh	3.340	4.000	3.340
Speicherkapazität	3 GB RAM + 32 GB (erweiterbar über MicroSD-Karte um 128 GB)	6 GB RAM + 64 GB (erweiterbar über MicroSD-Karte um 128 GB)	4 GB RAM + 64 GB (erweiterbar über MicroSD-Karte um 256 GB)
Hauptkamera	12 Megapixel + 2 Megapixel (Dualkamera)	12 Megapixel	16 Megapixel + 2 Megapixel (Dualkamera)
Frontkamera	8 Megapixel	8 Megapixel	8 Megapixel
Anzahl Prozessoren	8 (4x 2,1 GHz + 4x 1,7 GHz)	8 (4x 2,4 GHz + 4x 1,8 GHz)	8 (4x 2,37 GHz + 4x 1,7 GHz)
Display	5,5" (1.920x1.080)	5,7" (2.560x1.140)	5,93" (2.160x1.080)

Gewinnspiel



Gemeinsam mit Honor verlosen wir ein Exemplar des neuen Dualkamera-Handys 7X!

Das neue Honor 7X, das wir euch in diesem Artikel ausführlich vorgestellt haben, ist ein hübsches Stück Technik mit einem erstklassigen Preis-Leistungs-Verhältnis. Damit muss sich das Gerät in Sachen Design und Leistung keinesfalls vor Konkurrenz-Geräten verstecken, die nicht selten doppelt oder dreimal so teuer sind. Wie verlosen eines der guten Stücke. Wenn ihr diesen Artikel aufmerksam gelesen habt, dann wird euch die Beantwortung dieser Gewinnspielfrage kein Problem bereiten.

WIE GROSS IST DAS DISPLAY DES HONOR 7X?

A) 5,7 Zoll
B) 5,93 Zoll
C) 5,5 Zoll

Wer teilnehmen will, schickt uns eine Mail an gewinnspiel@pcgames.de, Betreff „Honor“.

Einsendeschluss ist der 19. Januar 2018. Teilnahmeberechtigt sind alle Leser der PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter der Computec Media Group und der teilnehmenden Partner. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Die Teilnehmer erklären sich einverstanden, dass im Gewinnfall ihre Namen abgedruckt werden.

Gemischt, nicht gerührt

Microsoft hat mit einigen Hardware-Herstellern VR-Headsets entwickelt, die externe Sensoren obsolet machen. Wir testen Acers Mixed-Reality-Headset.

Von: Alexandros Bikoulis

Microsoft und einige Hardware-Partner haben vor ungefähr einem Jahr ihre Mixed-Reality-Brillen angekündigt, die nicht nur bezahlbar sein, sondern auch „out of the box" mit Windows 10 funktionieren sollen. Gleichzeitig mit dem im Oktober erschienenen Fall Creators Update für Microsofts Betriebssystem kann man jetzt auch die ersten Mixed-Reality-Brillen käuflich erwerben. Eines dieser ersten Exemplare, das Acer AH-101, hat den Weg in die PC-Games-Redaktion gefunden. Dort unterziehen wir das Gerät einem Hands-on-Test.

ANDERS ALS ERWARTET

Die jetzt erhältlichen Mixed-Reality-Headsets haben allerdings nichts mehr mit der einst präsentierten Hardware der Hololens zu tun. Während die Vorzeige-Mixed-Reality-Brille noch über einen transparenten Visor verfügte, der einen Blick auf die reale Umgebung erlaubte, sind die neuen Modelle geschlossene VR-Systeme, wie man sie auch von der Konkurrenz HTC Vive oder Oculus Rift her kennt. Zwar wurde im Vorfeld kommuniziert, dass die neuen MR-Brillen sich deutlich im Aussehen von der Hololens unterscheiden werden, dennoch wäre es schön gewesen, das Signal der Sensorkamera durchzuschleifen. Schlussendlich ist deshalb wohl nur der Begriff Mixed Reality übrig geblieben.

VR, AUGMENTED UND NUN AUCH NOCH MIXED REALITY?

Die Idee der virtuellen Realität ist nicht erst seit der Kickstarter-Kampagne von Palmer Luckey im August 2012 ein Thema bei Enthusiasten und Entwicklern, sondern manifestiert sich schon seit Jahrzehnten immer mal wieder in einem Prototyp. Nachdem im letzten Jahr die Marktreife von VR-Headsets erreicht wurde, sind die blickdichten Brillen in der Lage, den Nutzer vollends in die digitale Welt hineinzuziehen – der Fachterminus für diesen Vorgang heißt übrigens Immersion. Ermöglicht wird dies durch ein besonders großes Sichtfeld, das mit gerenderten Bildern gefüllt wird und einer zusätzlichen (meist externen) Ortung, die den Nutzer im Raum erfasst. Dadurch erzeugt der PC bei einer latenzfreien Übertragung der Bewegungen in die virtuelle Umgebung einen möglichst großen Grad der Immersion.

Dieses externe Tracking fehlt bei den neuen Brillen, die für das Windows-Mixed-Reality-Portal konzipiert wurden. Stattdessen sind zwei Sensoren in der Front des Visors eingelassen, die Körperbewegungen im Raum erlauben, quasi Roomscale. Genau wie bei anderen VR-Brillen kann man sich so beispielsweise nach vorne beugen, um ein Objekt genauer zu betrachten. Aber bisher hört sich das alles nach normalem Virtual Reality an, wie es sogar eine Playstation mit PSVR hinbekommt. Wo sollen also hier die Realitäten gemischt werden? Für Microsoft ist Mixed Reality ein Oberbegriff für alle Technologien, die virtuelle und reale Welten beinhalten. Neben der bereits erwähnten Virtuellen Realität (kurz VR) an dem einen Ende des Spektrums zählt auch Augmented Reality (er-



weiterte Realität) am anderen Ende dazu. Dabei handelt es sich um eine Vermischung von virtueller und realer Wirklichkeit, die dem Nutzer meist durch Visualisierung zugänglich gemacht wird. Die besten Beispiele hierfür dürften die äußerst erfolgreiche App *Pokémon GO* von Niantic und *Google Glass* sein. Das Mixed-Reality-Erlebnis einer Hololens können die neuen Brillen aber nicht vermitteln.

EINSTÖPSELN UND FERTIG

Die Installation der Acer AH-101 ist äußerst simpel und deswegen auch beeindruckend: einfach einstöpseln und loslegen. Dennoch gilt es, eins zu beachten: Das Fall Creators Update von Windows 10 muss auf eurem Rechner installiert sein, da dort das Mixed-Reality-Portal bereits implementiert ist. Frühere Windows-Versionen sind nicht in der Lage, mit den neuen Headsets umzugehen. Nachdem rund zwei Gigabyte Daten heruntergeladen wurden, könnt ihr ähnlich wie bei Oculus oder in SteamVR die VR-Umgebung von Windows betreten: das Cliff House (siehe Bild rechts oben). Zuvor müsst ihr euch noch entscheiden, ob ihr sitzend in VR abtauchen wollt oder einen Bereich von 1,5 × 2 Metern dafür bereitstellen könnt.

Hier kommt auch die höhere Auflösung des LCD-Displays von 1440 × 1440 Pixeln zum Tragen: Schriften werden schärfer dargestellt und können dadurch viel besser erkannt werden. Die Konkurrenzprodukte Vive und Rift haben dagegen eine Auflösung von 1.080 × 1.200 Pixeln und die PSVR 960 × 1.080 Bildpunkte (jeweils pro Auge). Das Headset von Acer hat verglichen mit den beiden PC-Brillen auch ein um zehn Grad verringertes Sichtfeld (FoV; Field of View) und kommt so auf 100°, genau wie eine PlaystationVR. Die Latenz bei Acers MR-Brille beträgt 19,34 ms und weist somit eine geringfügig längere Verzögerung als bei der HTC Vive auf, die mit 18,25 ms zu Buche schlägt, wenn diese unter dem Fall Creators Update (Windows 10 1709, bei einer Auflösung von 720p) gemessen wurde.

KÖNIGSDISZIPLIN TRACKING

VR-Brillen können noch so hochauflösende Displays verbaut haben, wenn das Tracking nicht adäquat funktioniert, geht die Immersion verloren und im schlimmsten Fall kann es beim Anwender sogar zu Übelkeit führen. Das Infrarot-Tracking der Vive ist bisher das genaueste auf dem Markt, dicht gefolgt von Oculus. Bei der Acer AH-101 funktioniert das sogenannte 6DoF-Inside-Out-Tracking über die externen Kameras größtenteils einwandfrei, jedoch werden die Controller bei hektischen Bewegungen leider nicht immer korrekt erfasst. So kommt es des Öfteren mal zu zitternden VR-Händen, und sobald ein Controller außerhalb des Sensors ist, sich also im toten Winkel befindet, ist eine Ortung des Eingabegerätes nicht möglich. Dies kann zu einem „Controller-Sprung" durch den virtuellen Raum führen, was die Immersion augenblicklich nimmt – ein Blick auf den Controller behebt diesen Umstand aber sofort.

STEAMVR-UNTERSTÜTZUNG

Mittlerweile gibt es eine Anbindung der Mixed-Reality-Brillen an Valves Spieleplattform und deshalb steht dem vollen VR-Genuss erst mal auch nichts mehr im Wege. Die Windows-eigene Plattform macht dagegen einen noch etwas unausgereiften Eindruck. Bisher ist SteamVR für MR-Brillen noch in der Betaphase und führt deshalb bei einigen Spielen zu häufigen Abbrüchen des VR-Servers oder nicht erkannten Controllern. Im Hands-on-Test konnten wir diese Probleme beobachten und fix beseitigen. ❑



▲ Externe Sensoren gibt es bei der AH-101 nicht, stattdessen sind diese in der Front der Brille eingelassen.

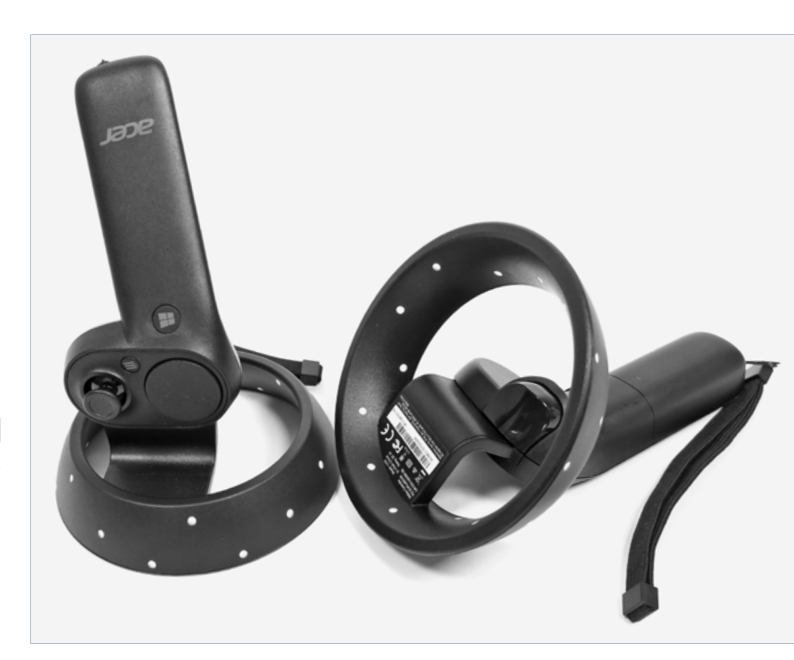
FAZIT

Einfache Handhabung

Bisher gestaltete sich VR immer als etwas Aufwendiges, selbst auf der Konsole mit PSVR. Mixed Reality macht die Handhabung super einfach: Probleme beim Einrichten waren nicht vorhanden – simples Plug & Play. Das Inside-Out-Tracking ist zwar nicht fehlerfrei, aber beeindruckend und könnte das Tracking zukünftiger VR-Headsets durchaus beeinflussen.



▲ Ähnlich wie bei SteamVR oder Oculus kann man bei Microsoft das Cliff House betreten und Apps starten, nachdem man die Brille angestöpselt hat.



▲ Die Controller der MR-Brillen erinnern an eine Kreuzung aus Oculus Touch und HTC Wands. Erfasst werden diese durch das Inside-Out-Tracking anhand des LED-Rings.



▲ Die Brille selbst ist relativ bequem und wird eher wie eine Mütze getragen, anstatt wie eine Skibrille um den Kopf geschnallt zu werden.



Bild: pixabay.de

HDR ist nicht gleich HDR

2017 tauchten immer mehr Spiele mit HDR-Unterstützung auf. Bisher fehlte es an kompatiblen Monitoren, doch jetzt stellen sich die ersten HDR-LCDs unserem Test.

Von: Manuel Christa

Gäbe es einen Marketingbegriff des Jahres 2018, wäre er sicherlich HDR. Kaum ein anderes „Killer Feature" haben die Monitorhersteller mehr ausgeschlachtet. Was im Video- und TV-Markt schon zur Pflichtausstattung gehört, soll nun endlich die PC-Displays erobern. Auch aktuelle Spielekonsolen unterstützen HDR, warum also kommt das PC-Gaming nicht in die Puschen? AMD- und Nvidia-Grafikkarten bieten bereits seit der letzten GPU-Generation die HDR-Unterstützung und zum Redaktionsschluss sind es ganze 21 Spiele mit HDR-Hebel in den Grafikoptionen. Fehlen also nur die kompatiblen Monitore. Wie die Tabelle auf Seite 111 zeigt, sind diese 2017 scheinbar ja vorhanden. Doch darüber könnte man sich streiten, da HDR nicht gleich HDR ist und sich in der PC-Welt hinter dem Begriff viel verstecken kann – manchmal auch einfach gar nichts, wenn ihr euch die Eigenschaften mancher günstigen Monitore anseht.

NUR „EIN BISSCHEN HDR"

In der TV-Welt herrscht bereits Ordnung: Mit HDR10 und Dolby Vision gibt es bereits etablierte Standards für HDR-Inhalte und mit dem „Ultra HD Premium"-Siegel gibt es auch einen Standard für die Display-Technik. Für „echtes" HDR benötigt ein Fernseher demnach unter anderem einen Kontrast von mindestens 20.000:1. Entweder muss er bis zu 1.000 cd/m² stark leuchten mit einem Schwarzwert von 0,05 cd/m² oder nur bis zu 540 cd/m², dafür aber in Schwarz auf 0,0005 cd/m² kommen. Damit würde das Kontrastverhältnis über eine Mio. zu eins betragen. Letzteres Intervall ist für OLED-Displays relevant, die in der Spitze nicht „vierstellig" leuchten. Da dort aber jedes Pixel selbst leuchtet und nicht wie LCDs von einer Hintergrundbeleuchtung angestrahlt wird, kann eine organische Leuchtdiode absolutes Schwarz annehmen. Nun gibt es aber noch immer keine OLED-Monitore, da solche wegen der längeren Betriebsdauer als TVs eine zu kurze Lebensspanne hätten. Aktuelle Monitor-Panels kommen einfach noch nicht auf das Niveau dieser Bildqualität.

Andererseits bräuchte ein Monitor das auch nicht unbedingt, da er schlicht andere Anforderungen erfüllen muss als ein Fernseher. Vor einem Monitor sitzt ihr nur etwa einen und nicht wie beim TV mehrere Meter entfernt. Mit der Spitzenhelligkeit über 1.000 cd/m² bräuchtet ihr also eine Sonnenbrille. In der Regel ist tagsüber eine Helligkeit von etwa 150 oder 200 cd/m² beim Monitor üblich. Dennoch wird eine hohe Leuchtdichte für eine punktuelle Farbbrillanz gebraucht – und nicht etwa dafür, das gesamte Panel auszuleuchten. Noch ein Beispiel: Das HDR-TV-Siegel schreibt eine UHD-Auflösung vor. Einerseits ist sie für den eigentlichen HDR-Begriff einer höheren Dynamik mit mehr Farben irrelevant und andererseits erzielen die viel kleineren Monitore mit niedrigeren Auflösungen eine ebenso gute Pixeldichte. Lange Rede, kurzer Sinn: Die TV-Anforderungen für HDR müssen also nicht eins zu eins auf Monitore umgemünzt werden. Angesichts des aktuellen Wildwuchses und der Begriffsverwässerungen bräuchte es auch bei Monitoren (Hardware-) Standards. Schon allein an den Preisdifferenzen in der Tabelle auf Seite 111 ist zu erahnen, dass manche „HDR"-Monitore technisch nicht in der Lage sind, mehr Farben als üblich, geschweige denn einen „hohen Dynamikumfang" darzustellen. Wir haben uns daher vier aktuelle HDR-Spiele an fünf HDR-fähigen Endgeräten angesehen und den Status quo überprüft. ❑

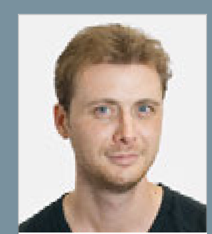
CALL OF DUTY – WW2: HDR-BENCHMARKS IN ULTRA-HD-AUFLÖSUNG

	Min.	Ø Fps
Gigabyte GTX 1080 G1 Gaming/8G		
HDR aus	50	58,8 (Basis)
HDR an	47	54,6 (+-7 %)
Asus RX Vega 64 Strix OC/8G		
HDR aus	47	53,7 (Basis)
HDR an	47	52,7 (+-2 %)

System: Core i7-6950K @ 4,0 GHz, MSI X99A Gaming Pro Carbon, 4 × 8 Gigabyte Corsair DDR4-3000 (1T); Windows 10 x64, Geforce 388.31 WHQL, RS 17.11.2, HQ-AF
Bemerkungen: Maximale Details, Sonnenschatten Cache aus, 100 % Renderskalierung

Min. | Ø Fps
▶ Besser

„Ganz fein, doch der Kinderstube noch nicht entwachsen."



Philipp Reuther

Es hat ja eine ganze Weile gedauert, aber nun sind neben Fernsehern auch eine Reihe PC-Displays mit HDR erhältlich – oder zumindest in einer Form davon. Denn bei allem (höchst flüchtigen) Hype, ein eher mäßiges HDR-Display ist meines Erachtens eher nicht besser als ein gutes SDR-Display. Zu dieser Schlussfolgerung komme ich, weil ich das Bild nur weniger HDR-Monitore wirklich überzeugend finde. Darunter ist Dells UP2718Q, der natürlich auch mit weitem Abstand der teuerste ist. Es liegt aber auch daran, dass Spiele aktuell sehr unterschiedlich wirken – HDR ist momentan quasi Wildwuchs: Niemand scheint so recht zu wissen, wie man es denn richtig macht. Dass bei HDR außerdem noch eine – für mich – störende Latenz auftritt, lässt meine durchaus vorhandene Begeisterung noch etwas verhalten ausfallen.

CALL OF DUTY: WWII

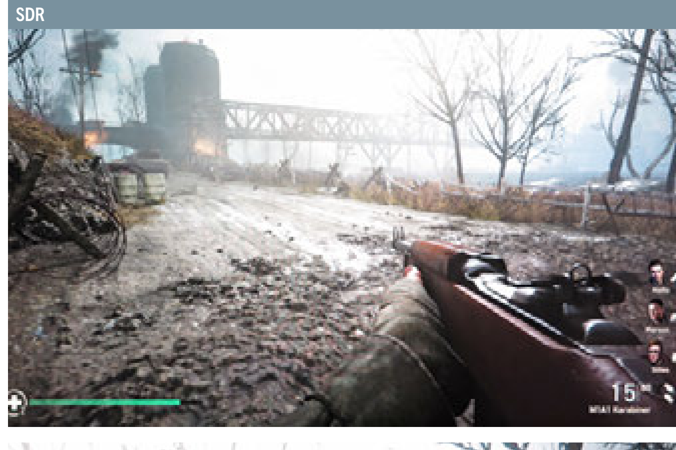
Das diesjährige *Call of Duty* führt uns zurück zu den Ursprüngen der Reihe und wechselt vom Sci-Fi-Szenario von *Infinite Warfare* hin zu Schießereien im Zweiten Weltkrieg. Mit dem Wechsel geht auch eine etwas andere Stimmung einher, die Farbgebung ist generell etwas gesetzter und realistischer. Gegenüber glänzenden Metalloberflächen, gleißenden Energiegeschossen oder den außerirdisch gefärbten Firmamenten des Jupitermondes Titan oder der Venus wirkt das Bild, welches *Call of Duty: WW2* auf den Schirm wirft, deutlich geerdeter.

Das bedeutet aber nicht, dass *Call of Duty: WW2* nicht von HDR profitieren würde, das Ergebnis ist tatsächlich recht überzeugend – mit einigen Einschränkungen. In *Call of Duty: WW2* kann dem menschlichen Auge dank des höheren Farbraums sowie der zumindest potenziell höheren Leuchtkraft ein nochmals realistischeres Bild dargestellt werden. Dies ist beispielsweise bei der Vegetationsdarstellung in den ersten Missionen zu beobachten, die Beleuchtung und Verschattung der einzelnen Halme und Blätter haben feinere, sauberere Verläufe und im grau-braunen, authentisch „erdigen" Matsch kommen die hellglänzenden Spiegelungen besser zur Geltung. Explosionen wirken weniger comichaft bunt und zugleich eindrücklicher. In späteren Missionen verschlägt es uns in einen verschneiten Wald, Mondlicht bricht sich in den Wipfeln der Tannenbäume. Die Kettenfahrzeuge eines feindlichen Konvois rumpeln heran, grelles Scheinwerferlicht durchschneidet die Dunkelheit – das kurz darauf entbrennende Feuergefecht zeigt eindrücklich, welche Vorteile HDR mit sich bringen kann. Doch zumeist sind die Unterschiede eher auf der subtilen Seite. HDR wirkt auf unterschwellige Art realistischer – wobei sich auch eine Art „Uncanny Valley" einstellen kann. Ist HDR aktiviert, fallen Unschönheiten wie flackernde Texturen oder Schatten unter Umständen besonders auf. ❑

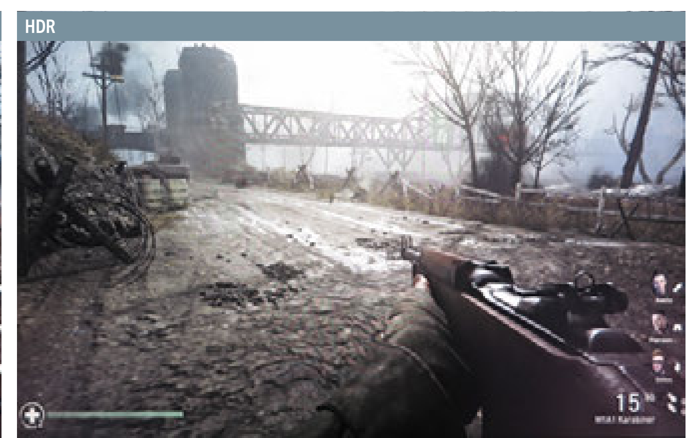
CALL OF DUTY – WW2: KEINE ANDEREN FARBEN, NUR ETWAS MEHR DETAILS

Wir mussten sehr viele Bilder knipsen, um in *Call of Duty: WW2* sichtbare Unterschiede zwischen SDR und HDR festzustellen: Die ohnehin recht blassen Farben ändern sich hier nämlich nicht wirklich, nur im Hintergrund entdecken wir das eine oder andere zusätzliche Detail.

SDR



HDR







DESTINY 2: HDR-BENCHMARKS IN ULTRA-HD-AUFLÖSUNG

Grafikkarte	Einstellung	Min.	Ø Fps
Gigabyte GTX 1080 G1 Gaming/8G	HDR aus	45	49,1 (Basis)
	HDR an	41	44,5 (+-9 %)
Asus RX Vega 64 Strix OC/8G	HDR aus	37	40,3 (Basis)
	HDR an	35	37,5 (+-7 %)

System: System: Core i7-6950K @ 4,0 GHz, MSI X99A Gaming Pro Carbon, 4 × 8 Gigabyte Corsair DDR4-3000 (1T); Windows 10 x64, Geforce 388.31 WHQL, RS 17.11.2, HQ-AF
Bemerkungen: Maximale Details, 100 % Renderskalierung

Min. | Ø Fps
▶ Besser

„HDR? Realistischer, aber nicht unbedingt besser."


Manuel Christa

Erst im direkten Vergleich – aber auch nur dann – fällt mir auf, mit welchen knallbunten Bonbon-Farben wir doch zocken. Warum das Bild mit HDR vielleicht natürlicher, nicht aber unbedingt besser aussieht, liegt am fehlenden Kontrastumfang. Ich erwarte ein weißeres Weiß und ein schwärzeres Schwarz – das bekomme ich aber von aktuellen HDR-Monitoren nicht geliefert. Daran Schuld ist die IPS-Technik, die im Kontrast nicht über die 1.000:1 hinauskommt. VA-Panels von Samsung schaffen zwar einen besseren Kontrast, für den braucht es aber kein HDR. Auch das „local dimming" des sündhaft teuren Dell-Monitors überzeugte mich nicht. Es geht also nichts über die selbstleuchtenden Pixel eines OLED-TVs. Dort habe ich aber einen höheren Input Lag. Irgendeinen Pferdefuß hat aktuell jedes Display.

DESTINY 2

Der MMO-Shooter der *Halo*-Macher Bungie ist ein interessanter Fall, wenn es um die HDR-Darstellung geht. Der Look des Spiels ist comichaft überzeichnet und generell sehr farbenfroh. Die unterschiedlichen Umgebungen sind abwechslungsreich und vereinen große, offene Areale sowie enge düstere Räume. Die Beleuchtung ist ebenfalls recht abwechslungsreich, auch wenn es nur einige wenige vorberechnete Lichtsituationen gibt. Dazu kommen die optisch häufig auffälligen Gegner, deren Schwachstellen zudem mit knalligen Farben und/oder Lichtern hervorgehoben wurden. Die bunten Geschosse sowie eine Vielzahl an Effekten, darunter Lichtblitze und stäubende Partikelwolken, ergänzen das optische Spektakel. Man könnte annehmen, HDR würde mit dem bunten *Destiny 2* besonders auffällig wirken.

In gewisser Weise ist dies auch korrekt, doch eventuell auf andere Art, als man vermuten würde. Denn wie im Grunde jedes andere Spiel in dieser Übersicht wird *Destiny 2* beim Zuschalten des HDR-Modus nicht bunter, sondern wirkt im Gegenteil gesetzter und realistischer. Besonders betrifft dies die Europäische Todeszone, die wohl der Realität am nähesten kommende Umgebung in *Destiny 2*.

Wobei dieser Eindruck das Gesamtbild betrifft: Einzelne Elemente wie umherfliegende Funken, bunt und hell strahlende Lichter oder farblich besonders auffällige Objekte wie die tiefroten Stützen der Plattformen auf Titan, konstrastieren mit hoher Leuchtkraft und Farbsättigung den ansonsten beinahe gediegenen HDR-Look. Die Spanne zwischen hell und dunkel, bunt und blass ist höher, die Dynamik zwischen dem einen und dem anderen Extrem breiter.

Das bedeutet auch, das in diesem nun größeren Zwischenraum eine Zunahme an weniger auffälligen Farben zu erwarten ist – diesen Umstand erfüllt HDR in *Destiny 2* augenscheinlich. ❑

DESTINY 2: NICHT GANZ SO BUNT FÜR EIN REALISTISCHERES BILD

Der Farbunterschied zwischen SDR und HDR in *Destiny 2* ist direkt nach dem Umschalten selbst an unseren abfotografierten Bildern deutlich zu sehen. Die Flammen in der Startszene wirken natürlicher und nicht so übersättigt rot. Bei genauem Hinsehen sind auch feinere Farbunterschiede und deutlich dunklere Bereiche sichtbar.

SDR



HDR







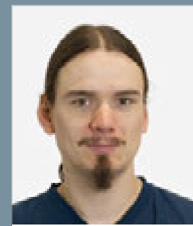
MITTELERDE SCHATTEN DES KIEGES: HDR-BENCHMARKS IN ULTRA-HD-AUFLÖSUNG

	Min.	Ø Fps
Gigabyte GTX 1080 G1 Gaming/8G		
HDR aus	32	34,4 (Basis)
HDR an	32	33,6 (+-2 %)
Asus RX Vega 64 Strix OC/8G		
HDR aus	32	34,7 (Basis)
HDR an	32	34,3 (+-1 %)

System: Core i7-6950K @ 4,0 GHz, MSI X99A Gaming Pro Carbon, 4 × 8 Gigabyte Corsair DDR4-3000 (1T); Windows 10 x64, Geforce 388.31 WHQL, RS 17.11.2, HQ-AF
Bemerkungen: Maximale Details, 100 % Renderskalierung, HD-Texturen (DLC)

Min. | Ø Fps
▶ Besser

„Gutes Konzept, aber die Umsetzung überzeugt mich nicht."


Torsten Vogel

Weniger Überstrahlen bei hellen Lichtquellen, endlich Details und Orientierung in dunklen Levelecken und dazwischen feinere Farbverläufe – die Grundidee der HDR-Ausgabe spricht wohl jeden an. Zumal die gesteigerte Bildqualität quasi keine Leistung kostet, denn gerendert wird unabhängig von der Ausgabe seit Langem in HDR. Misslungen sind in meinen Augen aber die Nutzerhandhabung und die Abstimmung der Monitore, woran die HDR-Standards mit schuld sind. Ein erweiterter Farbraum sollte für Inhalte mit erweitertem Farbumfang genutzt werden – und zwar automatisch und nur dafür. HDR muss aber in jeder Anwendung auf andere Weise aktiviert werden, für SDR-Inhalte darf man zwischen Grau-in-Grau und Bonbon-Farben wählen, obendrein kann doppeltes Tone-Mapping in GPU und Monitor (?!) für Lag sorgen.

SCHATTEN DES KRIEGES

Mordor ist ein eher trostloses Fleckchen in der High-Fantasy-Welt Tolkiens. Dies gilt auch für die Filmumsetzungen, an deren Look sich wiederum das Action-Adventure *Mittelerde: Schatten des Krieges* (und dessen Vorgänger) orientiert. Die gesetzte, eher bräunliche Farbpalette wird allerdings durch starke farbliche Kontraste aufgelockert, so sticht beispielsweise die Himmelsdarstellung eher farbenfroh hervor, auch die häufig anzutreffenden Lagerfeuer und Fackeln lodern in einem eher gesättigten Rot-Orange.

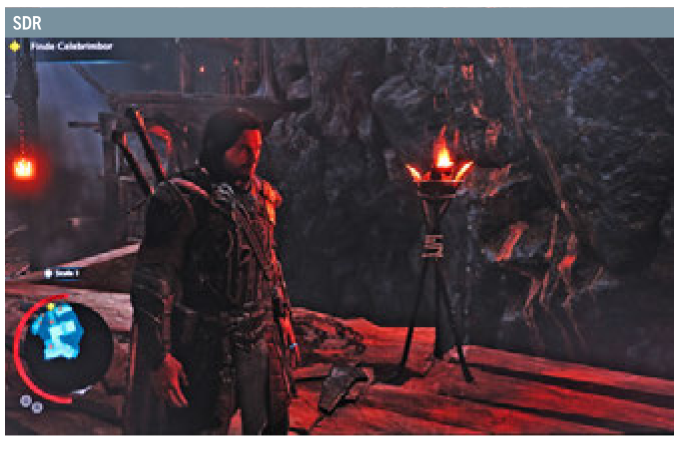
Beim Wechsel in den HDR-Modus sind es auch diese Elemente, die als Erstes als verändert wahrgenommen werden. Besonders die Flammen erhalten eine wesentlich stärkere und gleichzeitig auch optisch wärmer wirkende Präsentation. Doch auch die geisterhaften Celebrimbor-Fähigkeiten des Protagonisten Talion erhalten durch HDR eine zusätzliche optische Durchschlagskraft: Wechselt ihr in die finstere, schemenhafte Geisterwelt oder nutzt einen Spezialangriff, so stechen die fahlblauen, gespenstischen Umrisse optisch deutlich hervor. Natürlich immer vorausgesetzt, der entsprechende Bildschirm verfügt über eine ausreichende Leucht- und Kontraststärke. Ziehen wir einen der „HDR-Ready"-Vertreter dieses Testfelds heran, so ist es beinahe unmöglich, den „HDR"-Modus von einer konventionellen SDR-Darstellung zu unterscheiden.

Bei der Landschaftsdarstellung ist es generell nicht einfach, Vorteile, die sich aus der HDR-Darstellung ergeben, aufzuzeigen. Doch fällt beispielsweise die Darstellung in der Ferne deutlicher aus. Auch in *Mittelerde: Schatten des Krieges* wirkt das Gesamtbild mit HDR ein wenig gesetzter, wobei das tolkiensche Action-Adventure eine gewisse Sättigung beibehält und insgesamt etwas weniger gesetzt wirkt als beispielsweise *Call of Duty: WW2* mit erweitertem Dynamikumfang. ❑

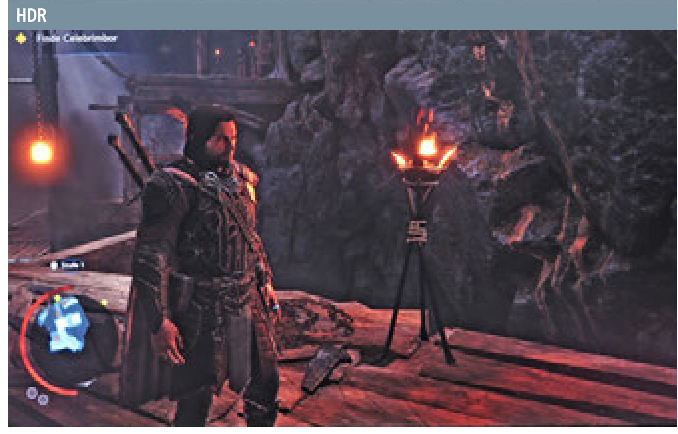
MITTELERDE: SCHATTEN DES KRIEGES – EIN DEZENTER GRAUSCHLEIER

Wie auch in *Destiny 2* verschwindet in *Schatten des Krieges* wortwörtlich das unnatürliche Rot von Flammen. Mit HDR wirken die hellen Farben natürlicher. Der dunkle Hintergrund aber – und das ist im Fotovergleich gut sichtbar – wirkt etwas zu hell und sieht in SDR mit satterem Schwarz etwas besser aus.

SDR



HDR



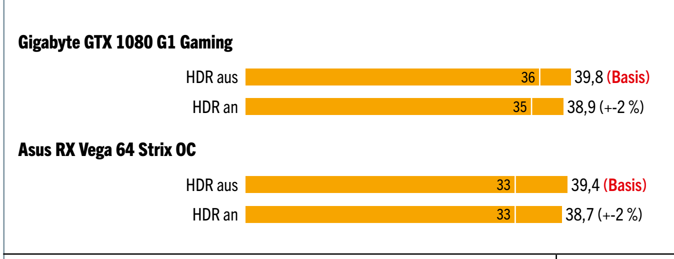








STAR WARS: BATTLEFRONT 2: HDR-BENCHMARKS IN ULTRA-HD-AUFLÖSUNG



System: Core i7-6950K @ 4,0 GHz, MSI X99A Gaming Pro Carbon, 4 × 8 Gigabyte Corsair DDR4-3000 (1T); Windows 10 x64, Geforce 388.31 WHQL, Radeon Software 17.11.2
Bemerkungen: Ultra-Preset, 100 % Renderskalierung

Min. | Ø Fps
▶ Besser

„Doch eher „Aha"-Momente statt „Wow"-Effekte"


Stephan Wilke

Wenn ihr – wie ich zu Beginn – einen großen Unterschied durch HDR erwartet, solltet ihr eure Erwartungen bremsen. Ich habe mir HDR für etwa eine Stunde auf dem Viewsonic VP2785-4K in drei Spielen angesehen und im verschneiten Waldgebiet von *Call of Duty: WW2* konnte ich offen gesagt gar keinen Unterschied erkennen. In *Schatten des Krieges* und besonders in *Destiny 2* wirken die Farben mit HDR gedämpfter, was im ersten Moment subjektiv erst einmal schlechter aussieht. Bei Detailbetrachtung fällt dann aber auf, dass mit HDR zusätzliche Bildinhalte in dunklen Ecken der Spielwelten zu sehen sind. Auch reflektiertes Fackellicht o. Ä. wirkt etwas lebensechter. Ich denke, dass PC-Monitore deutlich bessere Helligkeits-, Kontrast- und Schwarzwerte benötigen, damit HDR überzeugen kann.

STAR WARS: BATTLEFRONT 2

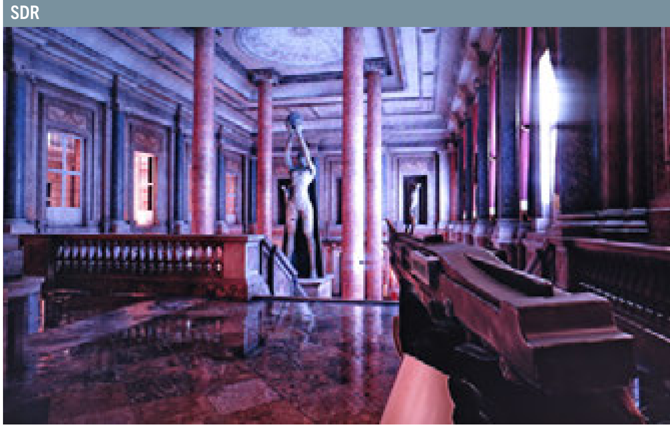
Das von Kontroversen erschütterte *Star Wars: Battlefront 2* ist optisch eine Augenweide. Die aktuelle Version der Frostbite-Engine zaubert *Star Wars* in bislang ungeahnter Pracht auf den heimischen Schirm. Hat Letzterer dazu HDR-Fähigkeiten und habt ihr die anfänglich wie immer nötige Kalibrierung hinter euch gebracht, präsentiert sich *Star Wars: Battlefront 2* in nochmals verfeinerter Form. Bereits in der ersten Mission auf Endor zeigen sich die HDR-Vorzüge relativ deutlich: Die Vegetation wirkt sehr natürlich, wobei auch hier – wie auch bei den restlichen Titeln – eher von einer sanften Evolution denn von einem revolutionär neuen Optikeindruck zu berichten ist.

Das *Star Wars*-Universum mit den einerseits gehaltenen Farben, andererseits bunten Blastergeschossen und vielfarbig glühenden Lichtschwertern eignet sich augenscheinlich sehr gut als HDR-Anschauungsmaterial. Besonders eindrücklich brennen sich die Raumschlachten auf die Netzhaut und ins Gedächtnis – eine hohe Leuchtkraft und saubere Kontraste vorausgesetzt. Letztere kommen in HDR und in den Weltraumgefechten besonders gut zur Geltung, zumeist wirft eine einzelne Lichtquelle (die jeweilige Sonne) harte, scharfe Schatten. Diese Schatten, die die *Star Wars*-typisch zumeist hellgrauen Sternenzerstörer, Stationen und Rebellenkorvetten, deren Aufbauten, Geschütze und Kommandobrücken auf sich selbst und andere Schiffe werfen, wirken auf dem HDR-Bildschirm einen Deut dramatischer. In der Düsternis der Schattenseiten lassen sich zudem dank der höheren Dynamikreichweite Details erkennen, die mit SDR zum Teil im Dunklen verlustig gehen. Doch wie schon angemerkt, ist dazu auch eine gute HDR-Präsentation des Displays nötig. Auf den zu weiten Teilen eher enttäuschenden „HDR-Ready"-Bildschirmen fällt der Effekt kaum feststellbar aus. Interessant: Der HDR-Modus von *Battlefront 2* kostet praktisch keine Leistung. ❑

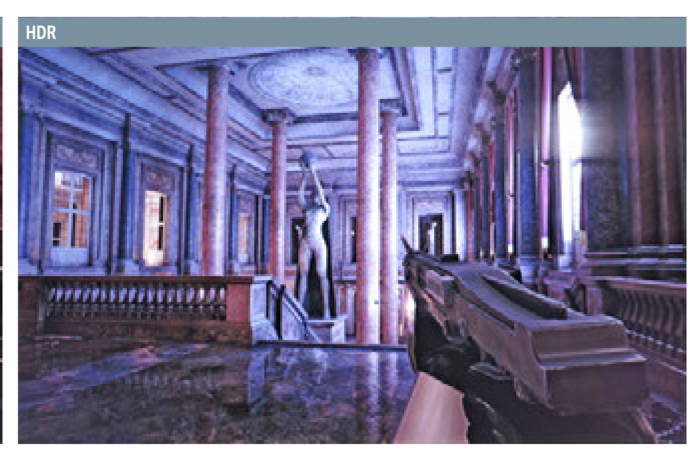
STAR WARS: BATTLEFRONT 2 – HÖHERE DYNAMIK, WIE ES SEIN SOLL

Die ohnehin recht beeindruckende Grafik des Spiels, etwa hier im Palast von Theed, erhält mit HDR einen Qualitätsschub: Die Farben wirken nicht so unrealistisch knallig. Außerdem funktioniert hier HDR richtig gut. Dunkle Bereiche, etwa unter dem Geländer, wirken nicht zu dunkel und im hellen Fenster wird der Rahmen sichtbar.

SDR



HDR







BEREITS VERFÜGBARE HDR-MONITORE

Name	Diagonale	Auflösung	Bildwiederholrate	Farben	max. Helligkeit	Kontrast	HDR-Standard	Preis	Gelistet ab/seit
Dell UltraSharp UP2718Q	27"	3.840 × 2.160	60 Hz	10 Bit (1.07 Mrd.)	1000cd/m²	20.000:1	HDR10	1.725 €	26.07.2017
BenQ SW320	31,5"	3.840 × 2.160	60 Hz	10 Bit (1.07 Mrd.)	250cd/m²	1.000:1	HDR10	1.485 €	01.12.2016
Samsung C49HG90	49"	3.840 × 1.080	144 Hz	8 Bit + FRC (1.07 Mrd. Farben)	600cd/m²	3.000:1	Freesync 2	1.350 €	16.06.2017
Acer XR382CQK	37,5"	3.840 × 1.600	75 Hz	8 Bit + FRC (1.07 Mrd. Farben)	300cd/m²	1.000:1	Acer HDR Ready	1.285 €	25.07.2017
Viewsonic VP3881	37,5"	3.840 × 1.600	75 Hz	8 Bit + FRC (1.07 Mrd. Farben)	300cd/m²	1.000:1	HDR10	1.250 €	18.10.2017
LG Electronics 32UD99-W	31,5"	3.840 × 2.160	60 Hz	8 Bit + FRC (1.07 Mrd. Farben)	350cd/m²	1.300:1	HDR10	1.055 €	27.01.2017
ViewSonic VP3268-4K	31,5"	3.840 × 2.160	60 Hz	8 Bit + FRC (1.07 Mrd. Farben)	350cd/m²	1.300:1	HDR10	950 €	31.08.2017
Acer XR342CK	34"	3.440 × 1.440	75 Hz	8 Bit + FRC (1.07 Mrd. Farben)	300cd/m²	1.000:1	Acer HDR Ready	950 €	25.07.2017
ViewSonic VP2785-4K	27"	3.840 × 2.160	60 Hz	10 Bit (1.07 Mrd.)	350cd/m²	1.000:1	HDR10	930 €	31.08.2017
BenQ EX3501R	35"	3.440 × 1.440	100 Hz	8 Bit (16.7 Mio.)	300cd/m²	2.500:1	HDR10	800 €	06.10.2017
Samsung C32HG70	32"	2.560 × 1.440	144 Hz	8 Bit + FRC (1.07 Mrd. Farben)	600cd/m²	3.000:1	Freesync 2	680 €	09.05.2017
Samsung C27HG70	27"	2.560 × 1.440	144 Hz	8 Bit + FRC (1.07 Mrd. Farben)	600cd/m²	3.000:1	Freesync 2	650 €	09.05.2017
Acer ET430K	43"	3.840 × 2.160	60 Hz	8 Bit + FRC (1.07 Mrd. Farben)	350cd/m²	1.000:1	Acer HDR Ready	590 €	25.07.2017
Dell U2518D	25"	2.560 × 1.440	60 Hz	8 Bit + FRC (1.07 Mrd. Farben)	350cd/m²	1.000:1	Dell HDR	305 €	26.07.2017
BenQ EW277HDR	27"	1.920 × 1.080	60 Hz	8 Bit + FRC (1.07 Mrd. Farben)	300cd/m²	3.000:1	HDR10	250 €	22.08.2017
Dell S2718H	27"	1.920 × 1.080	60 Hz	6 Bit + FRC (16.7 Mio. Farben)	250cd/m²	1.000:1	Dell HDR	180 €	22.03.2017
Dell S2418H	23,8"	1.920 × 1.080	60 Hz	6 Bit + FRC (16.7 Mio. Farben)	250cd/m²	1.000:1	Dell HDR	150 €	22.03.2017

Stand: 21.11.2017

DYNAMISCHER KONTRAST IST ZURÜCK

Während herkömmliche LCDs nur an den Ecken beleuchtet sind, verfügen einige HDR-Monitore über individuell dimmbare Zonen über die ganze Fläche verteilt.

Die Eigenschaft des selbstregulierenden Hintergrundlichts eines Monitors nannten die Hersteller „dynamischen Kontrast“. Je nachdem, ob das Bild eher helle oder dunkle Elemente hatte, wurde die Hintergrundbeleuchtung automatisch angepasst. Das funktionierte nicht so überzeugend, sodass die Funktion schnell ausstarb. Einige HDR-Monitore bekommen nun Hintergrund-LEDs über die ganze Fläche verteilt und dimmen sie unterschiedlich. Ein Dell UP2718Q etwa verfügt über 385 individuelle Zonen, der erste Freesync-2-Monitor Samsung HG70 nur über acht. Ein feineres Raster ist grundsätzlich besser, aber ganz überzeugend funktioniert es noch nicht. Der Nachteil ist der sogenannte Halo-Effekt: das Aufleuchten weißer Bildelemente, wenn der Rest des Bildschirms schwarz ist. Ist der Rest nur dunkel und nicht ganz schwarz, wird wiederum kaum gedimmt.

ACER XR342CK


34 Zoll

Als „HDR Ready“ bezeichnet Acer einige hochpreisige Monitore. Bringt das „bisschen HDR“ auch ein sichtbar besseres Bild?

Der Ultrawide-Monitor verfügt insgesamt über eine rundum solide Ausstattung und Qualität, so wie wir es von einem relativ teuren Modell auch erwartet haben: Mit einer 1440p-Auflösung im 21:9-Format bietet er auf der Diagonalen von 34 Zoll eine noch immer gute Pixeldichte über 110 ppi. Mit der knappen Freesync-Reichweite zwischen 48 und 75 Hz ist er nichts für schnelle Multiplayer-Shooter – er überzeugt vielmehr mit der Bildqualität. Mit moderatem Overdrive auf mittlerer Stufe werden Schlieren deutlich reduziert, während der Korona-Schatten hier noch nicht sichtbar ist. Der angegebene Kontrast über 1.000:1 wird in unserer Messung leicht übertroffen, die Farbabweichung ab Werk ist mit einem Delta-E-Wert von 2,9 erfreulich niedrig und die Ausleuchtung mit Differenzen von nur sieben Prozent zudem ziemlich gleichmäßig. Das qualifiziert den XR342CK auch für ambitionierte Grafikarbeiten, Video- oder Bildbearbeitung. Der gemessene Input Lag ist mit 10,4 ms zwar relativ niedrig, mit HDR erhöht sich die Latenz aber spürbar leicht – wie bei jedem HDR-Monitor ohne Sync. Leider können wir sie mit HDR nicht messen. Auch die Darstellung spricht gegen „Acer HDR Ready“: Der Monitor verfügt zwar über Quasi-10-Bit-Farben, für ein deutlich besseres Bild fehlen aber eine höhere Leuchtdichte oder Funktionen wie ein lokal dimmbares Hintergrundlicht. HDR ändert lediglich, aber verbessert hier nicht das Bild in Spielen.

Produktname	XR342CK
Hersteller	Acer
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 950,-/ausreichend
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/1661785
Ausstattung (20 %)	**1,43**
Anschlüsse	1× HDMI 2.0, 1× HDMI 1.4 (MHL 2.1), 1× DisplayPort 1.2, 1× USB-C mit DisplayPort, 1× DisplayPort-Out, 4× USB-A 3.0, 1× Line-In
Max. Auflösung/Pixeldichte	3.440 × 1.440/110,1 ppi
Panel-Typ/Diagonale	IPS/83,3 cm
Netzteil/Vesa-Halterung	Extern/100 x 100 (belegt)
Gewicht/Maße (inkl. Standfuß)	9,7 kg/82 cm × 37 cm × 31 cm
Pivot 90 Grad/neigbar/höhenverstellbar	Nein/-5°,35°/13 cm
Garantie	3 Jahre
Sonstiges/Zubehör	Acer HDR ready, Bild in Bild, 1900R-Krümmung
Eigenschaften (20 %)	**2,41**
Betrachtungswinkel horizontal/vertikal	170/160 Grad
Bildwiederholrate/VRR	48–75 Hz/Freesync
Farbtiefe/Farben	8 Bit+FRC/1,07 Mrd. Farben
Kontrastverhältnis/Schwarzwert	1045:1/0,3 cd/m²
Max. Leistungsaufnahme/Stand-by	57 Watt/0,5 Watt
Leistung (60 %)	**1,55**
Input Lag/ø Reaktionszeit	10,4 ms/8,2 ms
Farbabweichungen (ø Delta E 2000)	2,9
Max. Helligkeit	344 cd/m²
Helligkeitsabweichungen	Bis 7 %
Schlieren-/Korona-Bildung	sichtbar/wenig

FAZIT

- Gute Bildqualität
- Geringe Reaktionszeit
- Kein echtes HDR

Wertung: **1,70**

DELL UP2718Q

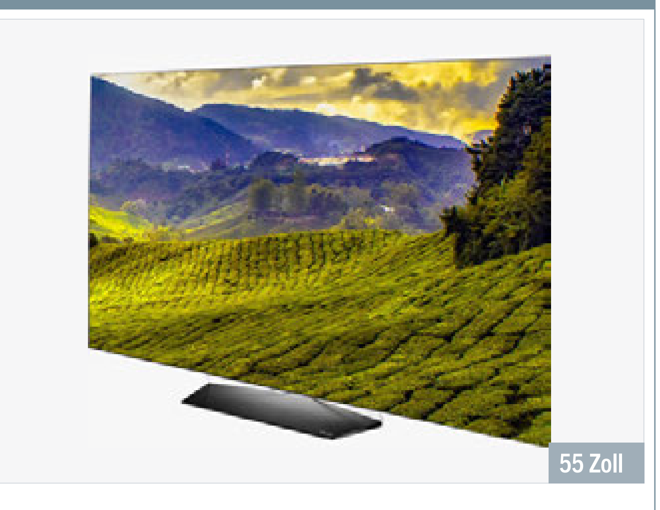


Mit „Dell HDR" war der Hersteller der Erste auf dem Monitormarkt mit einem vermeintlichen HDR-Monitor – mit dem UP2718Q später aber auch der erste mit echtem HDR10.

Unter dem hauseigenem Marketingbegriff „Dell HDR" sind nur Wühltisch-Monitore zu finden, die weder in der Farbtiefe noch im Kontrast über irgendeine „High Dynamic Range" verfügen. Ganz im Gegenteil zum Dell UP2718Q, der sogar die HDR10-Voraussetzungen übertrifft. Mit einer Farbtiefe von echten 10 Bit, einer Spitzenhelligkeit von 1.000 cd/m² und einem Kontrastverhältnis von 20.000:1 ist er das aktuelle HDR-Nonplusultra in der Monitorlandschaft. Er ist der erste Monitor mit 384 Zonen an dimmbarem Hintergrundlicht – nur so kommt er auf einen derart hohen (statischen) Kontrast. Die dimmbaren Zonen haben den Nachteil, dass sie angrenzende, evtl. dunklere Bildbereiche mitbeleuchten; es entsteht ein Schimmern an den Kanten – der sogenannte Halo-Effekt. Das kommt meist nur in extremen Kontrasten vor, wenn ganze Bereiche schwarz sind. Sind sie nur etwas dunkel und verfügen etwa über Grautöne, werden die entsprechenden Zonen hingegen kaum gedimmt, sodass der Kontrast bei Weitem nicht das genannte Maximum erreicht. Ohne HDR kommt das IPS-Panel in unserer Messung auch nur auf einen Wert von 1.200:1. Der Input Lag wächst mit HDR auch hier spürbar an, sodass er die per HDR geänderten Farben nicht unbedingt wettmacht. Es handelt sich eben um einen Monitor für den professionellen Einsatz, das macht auch der Preis deutlich.

Produktname	UP2718Q
Hersteller	Dell
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 1860,-/mangelhaft
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/1662521
Ausstattung (20 %)	**1,83**
Anschlüsse	2× HDMI 2.0a, 1× DisplayPort 1.4, 1× MiniDisplayPort 1.4, 2× USB-A 3.0, 1× Audio Line-Out
Max. Auflösung/Pixeldichte	3.840 × 2.160/163,2 ppi
Panel-Typ/Diagonale	IPS/66,2 cm
Netzteil/Vesa-Halterung	Intern/100 x 100 (belegt)
Gewicht/Maße (inkl. Standfuß)	8,4 kg/63 cm × 55 cm × 20 cm
Pivot 90 Grad/neigbar/höhenverst.	Ja/-5°,15°/14,5 cm
Garantie	3 Jahre
Sonstiges/Zubehör	HDR10, Local Dimming (384 Zonen), nicht „flicker free" mit PWM 20 kHz
Eigenschaften (20 %)	**2,49**
Betrachtungswinkel horizontal/vertikal	170/160 Grad
Bildwiederholrate/VRR	60 Hz/-
Farbtiefe/Farben	10 Bit/1,07 Mrd. Farben
Kontrastverhältnis/Schwarzwert	1216:1/0,3 cd/m²
Max. Leistungsaufnahme/Stand-by	74,7 Watt/0,3 Watt
Leistung (60 %)	**1,29**
Input Lag/ø Reaktionszeit	9,8 ms/10,2 ms
Farbabweichungen (ø Delta E 2000)	1,8
Max. Helligkeit	406,2 cd/m²
Helligkeitsabweichungen	Bis 6 %
Schlieren-/Korona-Bildung	sichtbar/wenig
FAZIT	+ Hohe Maximalhelligkeit + Hohe Farbtreue − Teuer Wertung: **1,64**

LG OLED55B6D



OLED-Bildschirme sind in der Bildqualität den LCDs der Monitore klar überlegen. Der beeindruckende Kontrast kommt auch ohne HDR gut zur Geltung. OLED hat aber andere Nachteile.

Der OLED55B6D von LG ist die einzige Birne hier unter den Äpfeln – es handelt sich um einen Fernseher. Wir möchten den direkten HDR-Vergleich zu einem guten Mittelklasse-TV haben und selbst PC-Gaming am TV im Wohnzimmer ist nicht abwegig. Deswegen haben wir ihn durch unseren Monitor-Testparcours gejagt. Außerdem verfügt mittlerweile jeder aktuelle TV über eine HDR-Unterstützung, die spätestens mit dem aktuellen Windows 10 Creators Update am PC funktioniert. OLED hat die Eigenschaft der selbstleuchtenden Pixel. Das Panel benötigt daher kein Hintergrundlicht, wodurch absolutes Schwarz dargestellt werden kann.

Ohne dunkle Elemente im Bild steigt die Spitzenhelligkeit auf bis zu 600 cd/m². In der Praxis messen wir aber maximal 379 cd/m², also in etwa (gutes) Monitorniveau. Bildqualität ist nicht alles und abgesehen vom saftigen Preis (verglichen mit einem Monitor), ist auch er nicht fürs Marathonzocken ausgelegt. OLED-Panels haben generell eine geringere Lebensdauer mit der Gefahr des Einbrennens, weswegen es auch noch keine OLED-Monitore gibt. Wer etwa täglich stundenlang Spiele mit Statusleisten an der immer gleichen Position spielt, sollte es lieber am Monitor tun. Noch ein Nachteil ist der generell höhere Input Lag bei TVs. Der ist hier mit 27,8 ms nicht kritisch hoch, wächst aber mit aktivem HDR spürbar an.

Produktname	OLED55B6D (TV!)
Hersteller	LG
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 2000,-/befriedigend
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/1424829
Ausstattung (20 %)	**2,24**
Anschlüsse	4× HDMI, 1× DVB-T/-T2/-C/-S/-S2 HEVC (H.265), 1× USB 3.0, 2× USB 2.0, LAN, WLAN, 1× CI+ 1.3, 1× Optical Out, 1× 3,5-mm-Klinke
Max. Auflösung/Pixeldichte	3.840 × 2.160/80,1 ppi
Panel-Typ/Diagonale	OLED/134,8 cm
Netzteil/Vesa-Halterung	Intern/400 × 200
Gewicht/Maße (inkl. Standfuß)	18,6 kg/123 cm × 71,5 cm × 5 cm
Pivot 90 Grad/neigbar/höhenverst.	Nein/-/-
Garantie	2 Jahre
Sonstiges/Zubehör	HDR10, Dolby Vision
Eigenschaften (20 %)	**2,30**
Betrachtungswinkel horizontal/vertikal	170/160 Grad
Bildwiederholrate/VRR	60 Hz/-
Farbtiefe/Farben	10 Bit/1,07 Mrd. Farben
Kontrastverhältnis/Schwarzwert	∞/0 cd/m²
Max. Leistungsaufnahme/Stand-by	256 Watt/0,5 Watt
Leistung (60 %)	**2,23**
Input Lag/ø Reaktionszeit	27,8 ms/0,1 ms
Farbabweichungen (ø Delta E 2000)	5,2
Max. Helligkeit	379,9 cd/m²
Helligkeitsabweichungen	Bis 5 %
Schlieren-/Korona-Bildung	sichtbar/wenig
FAZIT	+ Nahezu schlierenfrei + Hoher Kontrast − Hoher Input Lag Wertung: **2,24**

SAMSUNG C32HG70



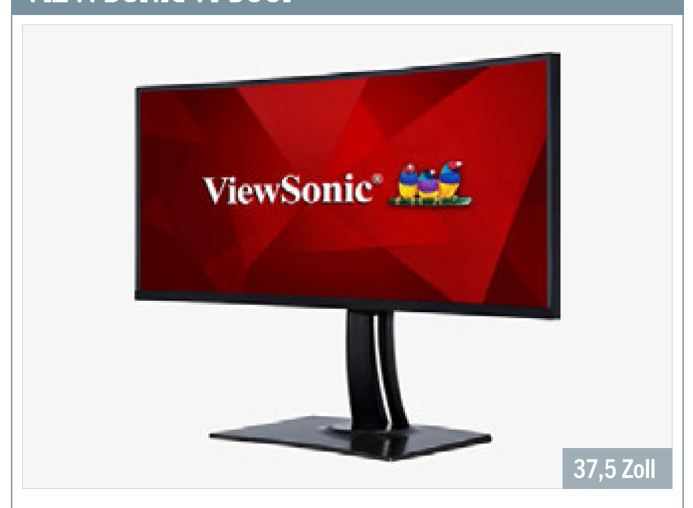
32 Zoll

Der erste Monitor mit Freesync 2: Keine Bildrisse, kein HDR-bedingter Lag. Mit Firmware Update jetzt auch mit sinnvollem Freesync-Intervall, aber noch immer mit PWM-Flimmern trotz „flicker free“.

Den C32HG70 haben wir bereits einem Kurztest unterzogen, den Monitor haben wir von Cyberport bezogen. Abgesehen von der guten Bildqualität des gekrümmten Quantum-Dot-Panels hat uns hier Freesync enttäuscht, das nur zwischen 80 und 120 Hz funktionierte. Mit einem Firmware-Update hat Samsung das jetzt aufgebohrt: Die Bildwiederholrate ist nun zwischen 48 und 144 Hz dynamisch. Ebenso neu ist die Rückmeldung von Samsung, die wir auf unsere Nachfrage zum PWM-Flimmern von 340 Hz des Hintergrundlichts bekommen haben, obwohl die HG70-Modelle eigentlich „flicker free“ sein sollen. Knapp gesagt meinte Samsung, dass diese Bezeichnung nicht heißen muss, dass gar keine Pulsweitenmodulation stattfindet, sondern nur eine geringe. Nun ist 340 Hz keine wirklich hohe Flimmerfrequenz, der Dell UP2817Q etwa flimmert mit 20 kHz. Um es zu betonen: Sichtbar ist das Flimmern nicht, es kann bei empfindlichen Gemütern aber Kopfweh verursachen. Nichtsdestotrotz handelt es sich beim C32HG70 um den aktuell besten HDR-Kompromiss für PC-Gamer, zumindest mit einer AMD-GPU. Bei allen anderen Monitoren ist entweder ohne Freesync der Input Lag zu hoch oder die Darstellung schlicht zu unspektatulär. Mit dem Dell ist er der zweite Monitor mit dimmbaren Zonen, hier sind es jedoch nur acht und nicht 384.

Produktname	C32HG70
Hersteller	Samsung
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 715,-/befriedigend
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/1620985
Ausstattung (20 %)	**1,53**
Anschlüsse	2× HDMI 2.0, 1× DisplayPort 1.2, 2x USB 3.0
Max. Auflösung/Pixeldichte	2.560 × 1.440/91,8 ppi
Panel-Typ/Diagonale	SVA (QLED)/78,4 cm
Netzteil/Vesa-Halterung	Intern/100 x 100 (via Adapter)
Gewicht/Maße (inkl. Standfuß)	9,6 kg/116 cm × 72 cm × 42 cm
Pivot 90 Grad/neigbar/höhenverst.	Ja/-5°,15°/15 cm
Garantie	2 Jahre
Sonstiges/Zubehör	Beleuchtung auf der Rückseite, dimmbare Hintergrundbeleuchtung (8 Zonen) Kopfhörerhalter, nicht „flicker free“ mit PWM 340 Hz
Eigenschaften (20 %)	**2,21**
Betrachtungswinkel horizontal/vertikal	170/160 Grad
Bildwiederholrate/VRR	30–144 Hz/Freesync
Farbtiefe/Farben	8 Bit/16,7 Mio. Farben
Kontrastverhältnis/Schwarzwert	2251:1/0,2 cd/m²
Max. Leistungsaufnahme/Stand-by	60,2 Watt/0,5 Watt
Leistung (60 %)	**1,41**
Input Lag/ø Reaktionszeit	10,8 ms/4,8 ms
Farbabweichungen (ø Delta E 2000)	3
Max. Helligkeit	400,8 cd/m²
Helligkeitsabweichungen	Bis 4 %
Schlieren-/Korona-Bildung	sichtbar/wenig
FAZIT	+ Hervorragende Bildqualität + Low-Motion-Blur-Technik − PWM-Flimmern trotz Angabe „flicker free“ Wertung: **1,60**

VIEWSONIC VP3881



37,5 Zoll

HDR10 ist mit an Bord, Kontrast und Farbtiefe sind aber auf üblichem Niveau. Der VP3881 hat andere Kaufargumente, die eher professionelle Anwender anstatt Gamer ansprechen.

Der VP3881 verfügt über die größtmögliche Auflösung im Ultrawide-Format von 3.840 × 1.600 Pixel. Das gibt es nur mit einer Diagonale über 37,5 Zoll bei einem IPS-Panel von LG, das offensichtlich auch hier zum Einsatz kommt. LG selbst verwendet es etwa im 38UC99-W, der über dieselben Paneleigenschaften verfügt: 75 Hz, 8 Bit mit Dithering und über eine Mrd. Farben sowie eine leichte 2300-R-Krümmung. Eine HDR-Unterstützung gibt es nur von Acer und Viewsonic unter den insgesamt sieben Monitormodellen mit diesem Panel. Preislich aber auch qualitativ liegen alle in etwa auf gleich hohem Niveau. Das IPS-Panel verfügt auch im VP3881 über eine gute Blickwinkelstabilität, eine recht gleichmäßige Ausleuchtung und eine hohe Farbtreue.

Die Eigenschaften sprechen für einen professionellen Einsatz in der Video- oder Bildbearbeitung. Da der Kontrast und das Helligkeitsintervall auch hier auf herkömmlichem „SDR-Niveau“ liegen, fällt die HDR-Darstellung nicht sonderlich spektakulär aus. Sie ergibt hier vielmehr für die Content-Produktion Sinn, weniger für die -Wiedergabe. Das gilt aktuell für alle HDR-Monitore ohne Freesync 2 oder G-Sync HDR, die wegen des zusätzlichen Tonemappings unter einer höheren Latenz leiden.

Produktname	VP3881
Hersteller	Viewsonic
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 1250,-/ausreichend
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/1712705
Ausstattung (20 %)	**1,67**
Anschlüsse	2× HDMI 2.0, 1× DisplayPort 1.4, 1× USB-C mit DisplayPort, 3× USB-A 3.0
Max. Auflösung/Pixeldichte	3.840 × 1.600/110,9 ppi
Panel-Typ/Diagonale	IPS/91,9 cm
Netzteil/Vesa-Halterung	Extern/100 x 100 (belegt)
Gewicht/Maße (inkl. Standfuß)	12,7 kg kg/90 cm × 63 cm × 30 cm
Pivot 90 Grad/neigbar/höhenverst.	Nein/-1°,21°/13 cm
Garantie	4 Jahre
Sonstiges/Zubehör	HDR10, EPEAT Gold, Hardware-Kalibrierung (14-Bit-LUT),
Eigenschaften (20 %)	**2,37**
Betrachtungswinkel horizontal/vertikal	170/160 Grad
Bildwiederholrate/VRR	60 Hz/-
Farbtiefe/Farben	8 Bit+FRC/1,07 Mrd. Farben
Kontrastverhältnis/Schwarzwert	862:1/0,4 cd/m²
Max. Leistungsaufnahme/Stand-by	58,8 Watt/0,2 Watt
Leistung (60 %)	**1,56**
Input Lag/ø Reaktionszeit	11,1 ms/8,6 ms
Farbabweichungen (ø Delta E 2000)	1,6
Max. Helligkeit	318,4 cd/m²
Helligkeitsabweichungen	Bis 9 %
Schlieren-/Korona-Bildung	sichtbar/wenig
FAZIT	+ Werksseitig hardwarekalibriert + Hohe Ultarwide-Auflösung − Sichtbare Schlieren/Korona Wertung: **1,74**

Im nächsten Heft

❑ Test

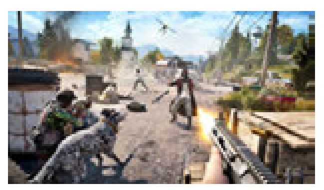
Ni no Kuni 2



Der Vorgänger zählt zu den schönsten und besten PS3-Rollenspielen überhaupt – beim zweiten Teil dürfen sich endlich auch PC-Spieler durch die wundervoll gestaltete Welt questen.

❑ Aktuell

Far Cry 5 | Der fünfte Teil der Shooter-Reihe entführt euch in die USA – wir haben neue Infos!



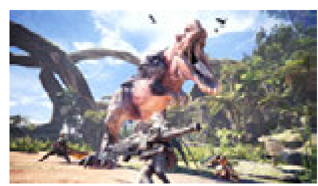
❑ Aktuell

Metal Gear Survive | Ohne Kojima, dafür mit Zombies – wir prüfen, ob das funktionieren kann.



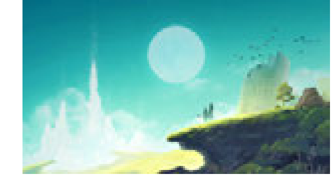
❑ Aktuell

Monster Hunter World | Ab Januar gehen Konsoleros auf die Jagd, PCler müssen sich gedulden.



❑ Test

Lost Sphear | Der geistige Nachfolger von *I Am Setsuna* erscheint mit etwas Verspätung bei uns.



PC Games 02/18 erscheint am 31.01.2018!

Vorab-Infos ab 27.01.2018 auf www.pcgames.de!

VOLLVERSION IN DER KOMMENDEN **PC GAMES!**

ANOMALY ULTIMATE BUNDLE



Tower-Defense-Action vom Allerfeinsten – und das gleich vierfach mit *Anomaly Warzone Earth*, *Anomaly 2*, *Anomaly Korea* und *Anomaly Warzone Earth Mobile Campaign* in einem Paket.

*Alle Themen ohne Gewähr





Computec Media Group

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Hans Ippisch (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteur Print/Online Wolfgang Fischer (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Leitender Redakteur Online David Bergmann
Leitender Redakteur Print Sascha Lohmüller
Redaktion Peter Bathge, Matthias Dammes, Christian Dörre, Matthias Hartmann, Maik Koch, David Martin, Katharina Reuss, Matti Sandqvist, Lukas Schmid, Felix Schütz, Paula Sprödefeld
Mitarbeiter dieser Ausgabe Alexandros Bikoulis, Michael Cherdchupan, Manuel Christa, Stephan Petersen, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Steffen Rothhaupt, Dominik Schott, Sönke Siemens, Raffael Vötter, Stefan Weiss, Ulrich Wimmeroth
Redaktion Hardware Frank Stöwer, Philipp Reuter
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Stephanie Kamm
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Hansgeorg Hafner, Monika Jäger, Matthias Schöffel, Jasmin Sen-Kunoth
Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Sebastian Bienert © Cloud Imperium Games
Video Unit Simon Fistrich (Ltg.), Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Oliver Nitzsche, Dominik Pache, Michael Schraut

Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion Martin Closmann (Ltg.)

www.pcgames.de
Head of Online Christian Müller
SEO/Produktmanagement Stefan Wölfel
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, Ruben Engelmann, René Giering, Tobias Hartlehnert, David Turkadze, Christian Zamora
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Verantwortlich für den Anzeigenteil Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

Head of Digital Sales
Jens-Ole Quiel Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Head of B2B Sales
Peter Elstner Tel. +49 911 2872-152; peter.elstner@computec.de

Werbevermarktung
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Niels Eggert Tel. +49 911 2872-341; eggert@aruba-events.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Judith Gratias-Klamt Tel. +49 911 2872-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Anzeigenberatung Online Weischer Online GmbH
Elbberg 7, 22767 Hamburg
Tel.: +49 40 809058-2239
Fax: +49 40 809058-3239
www.weischeronline.de

Anzeigendisposition E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 30 vom 01.01.2017.

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.
Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 72,- EUR, PC Games Magazin 51,- EUR
Österreich: PC Games Extended 79,20 EUR, PC Games Magazin 59,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 84,- EUR, PC Games Magazin 63,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: LSC Communications Europe, ul. Obr. Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



Marquard Media

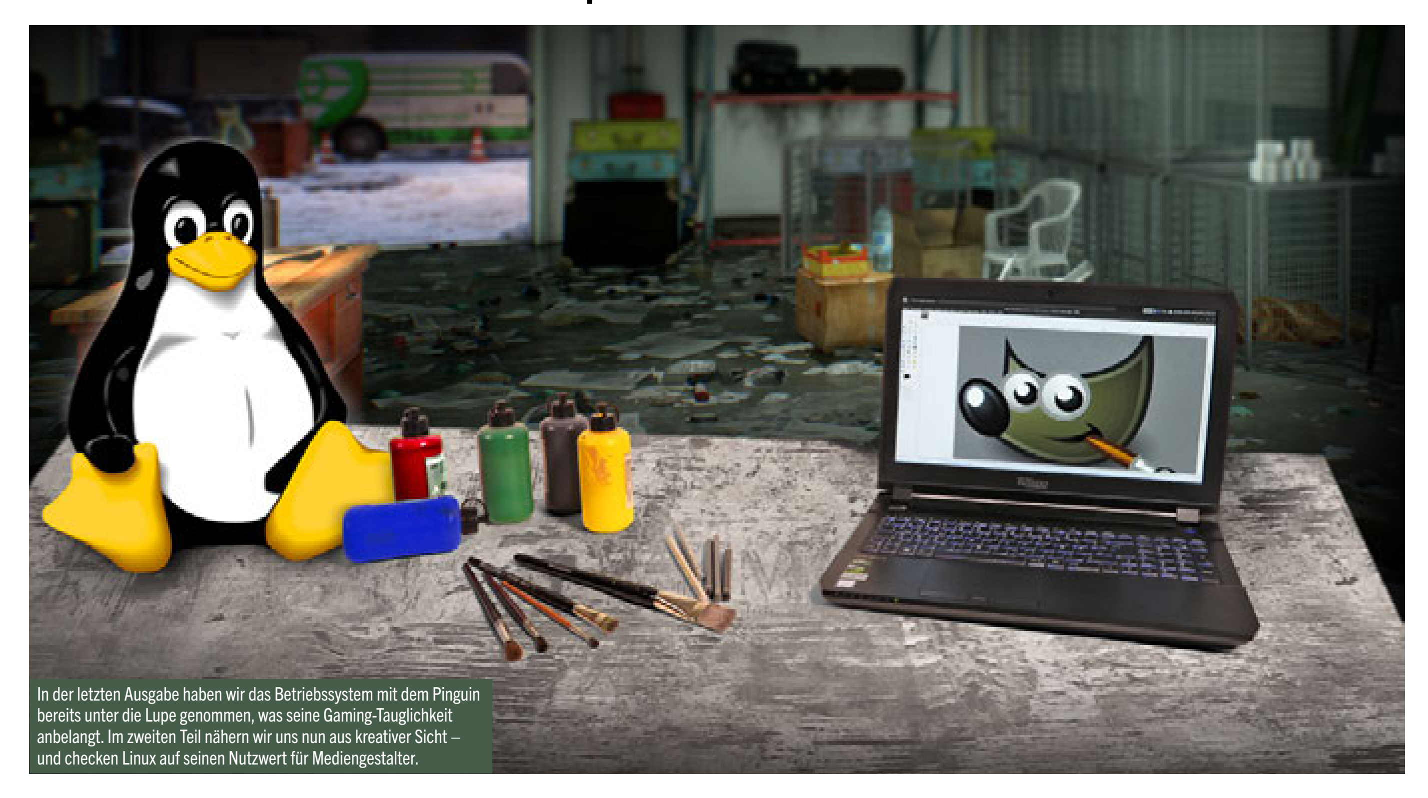
Deutschsprachige Titel: PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY4, XBG GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, SFT, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASY LINUX, RASPBERRY PI GEEK, WIDESCREEN, MAKING GAMES

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, HARPER'S BAZAAR, JOY, HOT MODA, SHAPE, ESQUIRE, PLAYBOY, CKM, JAMI
Ungarn: JOY, ÉVA, INSTYLE, SHAPE, MENS HEALTH, RUNNERS WORLD, PLAYBOY, APA

HARDWARE

Seite 116

LINUX IM PRAXIS-CHECK, TEIL 2



In der letzten Ausgabe haben wir das Betriebssystem mit dem Pinguin bereits unter die Lupe genommen, was seine Gaming-Tauglichkeit anbelangt. Im zweiten Teil nähern wir uns nun aus kreativer Sicht – und checken Linux auf seinen Nutzwert für Mediengestalter.



RETRO-SPECIAL

Seite 122

AGE-OF-EMPIRES-HISTORIE



Zwanzig Jahre ist es nun her, dass mit *Age of Empires* eines der wichtigsten Echtzeitstrategie-Spiele überhaupt das Licht der Welt erblickte und mit der Remaster-Version gibt es bald neues Futter. Zeit also, die ganze Serie einmal in einem großen Retro-Special Revue passieren zu lassen.

HARDWARE

Seite 128

TPCAST: VIRTUELLE FREIHEIT



VR-Brillen haben bislang mit einem großen Problem zu kämpfen: Sie sind kabelgebunden. Bisherige Lösungen mit Rucksäcken samt Hardware sind extrem kostspielig, doch nun kommt eine kostengünstige Wi-Fi-Lösung der asiatischen Firma Tpcast – wir testen die kabellose virtuelle Realität.



Quelloffene Künste

Linux bietet eine Vielzahl an Programmen und Werkzeugen für kreative Köpfe. Daher klären wir im zweiten Teil unserer Linux-Serie, ob sich das freie Betriebssystem auch für den Mediengestalter eignet.

Von: Alexandros Bikoulis

In unserem ersten Teil der neuen Linux-Serie haben wir das quelloffene Betriebssystem unter dem Aspekt der Spieletauglichkeit unter die Lupe genommen. Dank Steam-Support und wachsender Spielerschaft braucht sich Linux, wenn es um Gaming geht, nicht mehr zu verstecken und holt sogar dank Vulkan-API und optimierter Grafikbibliotheken zum Platzhirsch Windows auf. Im zweiten Teil werfen wir für euch einen Blick auf die Multimediafunktionalität und klären die Frage, ob eine kostenlos und frei verfügbare Software es mit Design-Riesen wie Apple oder Adobe aufnehmen kann. Beide Hersteller haben nämlich ein Problem: Sie sind für Hobbyisten und Kleingewerbe oft einfach zu teuer. Aber ist Linux für den Einsatz bei Mediengestaltern, also in den Bereichen Grafik, Video, Foto und Webdesign, überhaupt geeignet?

IRGENDETWAS MIT MEDIEN

Im Linux-Universum gibt es wirklich für jedes Anliegen eine eigene Distribution, so auch für die Ansprüche von Mediengestaltern beziehungsweise Künstlern. Diese Nutzergruppe benötigt nämlich Programme und Werkzeuge, die einen professionellen Umgang mit Fotos, Videos und Musik erlauben. Genau aus diesem Grund gibt es im Vorfeld angepasste Linux-Derivate, die einen Großteil der Bedürfnisse beim Schaffen von Inhalten abdecken. Leider werden die meisten Distributionen, die sich mit diesem Sachverhalt auseinandersetzen, nicht mehr fortgeführt oder wur-

den eingestellt. Hierzu zählen *Open Artist*, *Dyne:Bolic*, *Puredyne*, *GNU Artist*, *ArtistX* und *Dream Studio*. Lediglich die offizielle Ubuntu-Abwandlung – ein sogenannter Flavour – *Ubuntu Studio* erhält stetige Aktualisierungen und erfährt eine rege Unterstützung. Die anderen genannten Derivate liegen schon länger auf Eis, *Dream Studio* beispielsweise seit 2013 oder *Gnu Artist* schon seit 2011, und sind deshalb mit äußerster Vorsicht zu genießen.

Allen Betriebssystemen gemein ist, dass sie auf Ubuntu basieren, ähnliche oder identische Bearbeitungssoftware für Medien in Repositorys bündeln und diese so für den Nutzer aktuell und zugänglich halten. Natürlich muss man sich nicht extra eine Distribution für die Bearbeitung von Medien herunterladen, sondern kann mit dem Linux seiner Wahl in den entsprechenden Softwarepaketen nach den Werkzeugen und Programmen suchen und diese dann mit einem Klick installieren (siehe Extrakasten auf Seite 118).

OFFICE-TÄTIGKEITEN

Wirklich wichtig und gar nicht mehr aus dem Alltag wegzuden-

UBUNTU STUDIO: DIE MEDIENGESTALTER-DISTRIBUTION

Ubuntu Studio wird offiziell von Ubuntu unterstützt und legt den Fokus ähnlich wie etwa *Open Artist*, *Dream Studio* oder *ArtistX* auf die Multimediaproduktion. Im Gegensatz zu den anderen spezialisierten Derivaten wird *Ubuntu Studio* immer noch unterstützt und hat mittlerweile die neueste Version *Artful Aardvark* (Versionsnummer 17.10) erreicht. Das integrierte Softwarepaket umfasst allerlei Werkzeuge für Video-, Audio- und Grafikarbeiten, die beispielsweise auch 3D-Animationen ermöglichen. Durch die angebundenen Repositorys können zusätzliche Programme für jeden künstlerischen Aspekt kinderleicht nachinstalliert werden.

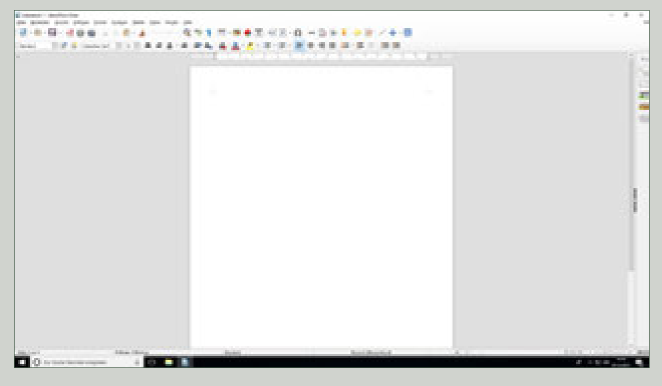


OFFEN ODER FREI IM OFFICE?

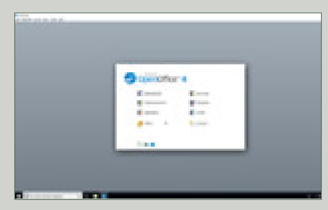
Open und Libre Office basieren beide auf dem gleichen Vorgänger und unterscheiden sich deswegen nur marginal voneinander.

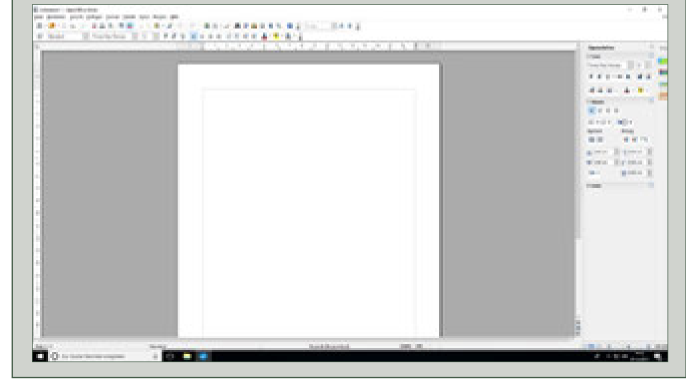
Frei im Büro: *Libre Office*
Libre Office sieht sich als direkter Nachfolger von Oracles *Open Office* aus dem Jahre 2011, weswegen das erste Release auch konsequent die fortgeführte Versionsnummer von OpenOffice.org trug – 3.3.0





Offene Bürotätigkeiten: *Open Office*
Apaches *Open Office* hat ein Problem: Zu wenig Entwickler beschäftigen sich mit der Software. Mittlerweile wurde in allen großen Distributionen *Open Office* durch *Libre Office* ersetzt.





ken, sind Programme für die Textverarbeitung, Tabellenkalkulation oder Präsentation von Inhalten. Kurzum: Eine Office-Suite sollte heute zum Standardrepertoir eines jeden Rechners gehören. Wohl am bekanntesten dürfte Microsofts Office-Suite sein, die aber nur von Zahlungswilligen im vollen Umfang genutzt werden kann. Wer unter Windows oder Linux aber eine kostenfreie Alternative nutzen möchte, kann auf *Apache Open Office* oder *Libre Office* zurückgreifen. Natürlich gibt es noch eine Vielzahl weiterer frei nutzbarer Pendants wie beispielsweise *Google Docs*, das eine webbasierte Bearbeitung erlaubt, oder *Softmakers Free Office*.

Libre Office und *Apache Open Office* haben beide den gleichen Ursprung, nämlich *Star Office* von Sun Microsystems. Dieses entwickelte sich aus dem 1984 von Marco Börries gecodeten *Star Writer*. Im Jahr 2000 wurde dann die gesamte Office-Suite offengelegt und *Open Office* war geboren. *Libre Office* spaltete sich zehn Jahre später von Oracles *Open Office* ab, da die kommerziellen Lizenzbestimmungen dies erforderten.

Beide freien Alternativen besitzen ein Textverarbeitungs-, ein Tabellenkalkulations-, ein Grafikprogramm sowie einen Formeleditor, ein Datenbankmanagementsystem und ein Programm für das Anzeigen und Bearbeiten von Präsentationen. *Libre Office* wird im Gegensatz zu *Apache Open Office* besser unterstützt, erfährt regelmäßigere Updates, die auch eine Vielzahl von Neuerungen beinhalten und wird unter anderem in einer 64-Bit-Version angeboten.

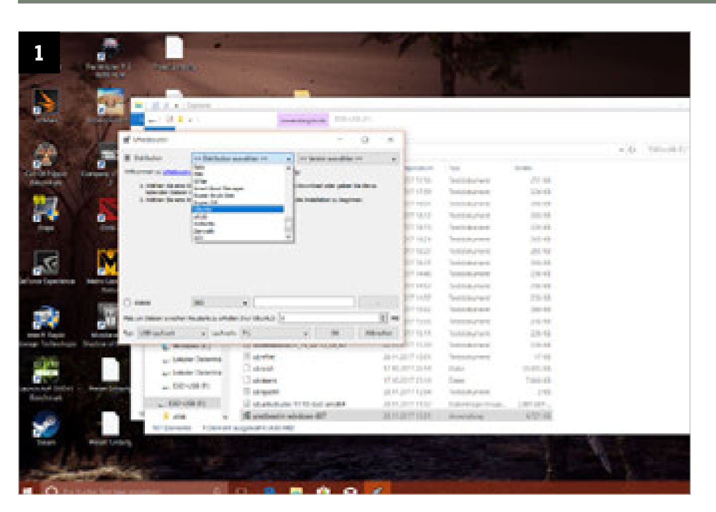
BILDBEARBEITUNG

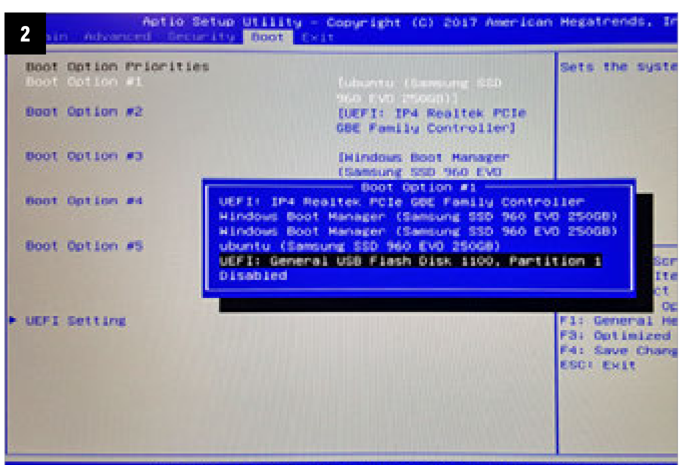
Wer Rastergrafiken bearbeiten möchte, und das auf einem semi- bis professionellen Niveau, bewegt sich meist in Gefilden kostenpflichtiger Bearbeitungssoftware à la *Adobe Photoshop*, *Lightroom* oder *Sketchbook*. Unter Linux funktionieren die genannten Programme lediglich mit der *Wine*-Laufzeitumgebung – eine quelloffene und freie Alternative muss also her.

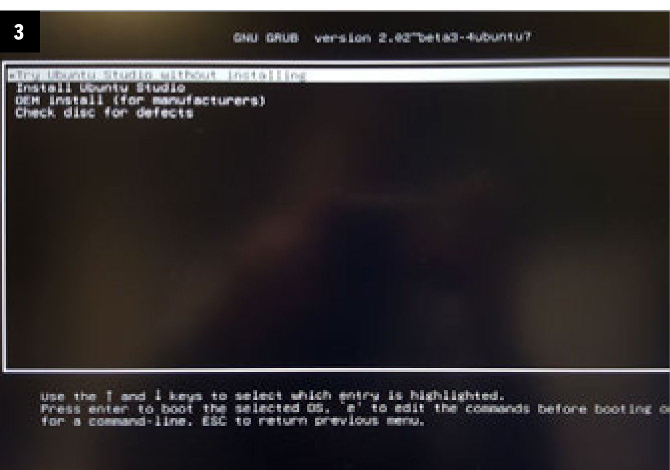
GIMP: Des Pinguins erste Wahl. Ein mögliches *Photoshop*-Pendant ist das *GNU-Image-Manipulation-Programm* (*Gimp*), das eine ähnliche professionelle Tiefe zulässt wie Adobes Flagschiff. In früheren Versionen erschien die dargebotene Oberfläche dem Erstanwender noch recht unübersichtlich, wenn sich mindestens drei Fenster im Normalmodus zum Programmstart öffneten, und verschreckte oft von *Photoshop* migrierende Anwender. Mit der derzeitigen Hauptversion 2.8 hielt ein Ein-Fenster-Modus Einzug, wie ihn Nutzer von der hochpreisigen Konkurrenz kennen.

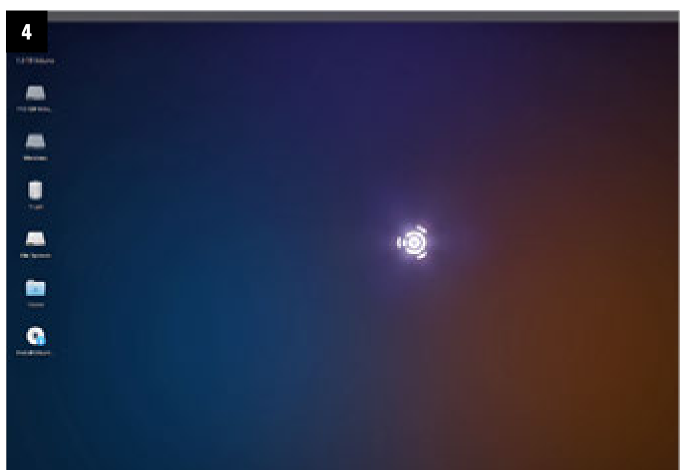
Natürlich lassen sich mit *Gimp* die üblichen Grundfunktionen, die

So installiert ihr im Nullkommanichts die Linux-Distribution eurer Wahl









1.) Zunächst benötigt ihr natürlich einen Rechner mit Internetzugang, damit ihr euch die Image-Datei eures Linux-Derivats beispielsweise von distrowatch.com herunterladen könnt. Mit dem Werzeug Unetbootin (Universal Netboot Installer) könnt ihr unter Verwendung des geladenen Images einen bootfähigen USB-Stick erstellen, ohne dabei irgendetwas auf eurem Rechner zu installieren. Alternativ bietet ein Drop-Down-Menü im Tool selber die Möglichkeit, eine der gängigsten Distributionen direkt auf euren Wechseldatenträger zu laden.

2.) Nachdem ihr nun einen bootfähigen USB-Stick erzeugt habt, müsst ihr euren Rechner neu starten und in das UEFI wechseln. Drückt dafür die entsprechende Taste, während euer Computer hochfährt (bei vielen Herstellern kommen die F-Tasten oder der Entf-Knopf dafür zum Einsatz) und wählt euren USB-Stick aus.

3.) Nachdem euer Rechner nun vom USB-Stick bootet, wird euch der Bootloader von Linux angezeigt. Hier habt ihr beispielsweise bei *Ubuntu Studio* die Möglichkeit, das Derivat ohne Veränderung an eurem System auszuprobieren. Ihr könnt natürlich auch eine einfache Installation durchführen, indem ihr den Anweisungen am Bildschirm folgt.

4.) Voilà, das war's schon! nun könnt ihr auf eurem Rechner die Linux-Distribution eurer Wahl ausprobieren und direkt nutzen. Zusätzliche Softwarepakete lassen sich über Repositorys und den Programmmanager mit wenigen Klicks einfach nachinstallieren.

man an eine Foto-Bearbeitungssoftware stellt, einfach und mit wenigen Klicks erledigen. So könnt ihr, genau wie bei Adobe, eure Bilder mit Ebenen strukturieren, in Gruppen sortieren und mit bestimmten Ebenenmodi bearbeiten. Ebenen werden auch durch bestimmte Werkzeuge oder Filter erzeugt, wie etwa beim Textwerkzeug oder beim Kopieren einer Ebene. Genau wie bei Konkurrenzprodukten könnt ihr anhand der Wechselwirkungen zwischen den einzelnen Ebenen Effekte erzeugen und die Bildinformation so weiter manipulieren. Wichtige Bildbearbeitungstechniken sind selbstverständlich auch in der quelloffenen Software vertreten: So könnt ihr Objekte freistellen, Fotos nachschärfen, mit einer Bump-Map den Detailreichtum des Bildes aufwerten oder eine einfache Retusche durchführen.

Zwei interessante und empfehlenswerte Plug-ins stellen G'MIC („Greyc's Magic for Image Computing“) sowie Resynthesizer dar. G'MIC lässt eine automatische Prozessierung der Bildinformation zu und funktioniert wie ein ‚Superfilter'. Aktuell findet ihr dort 348 Filter, die einfache Aufgaben erledigen, wie beispielsweise ein Negativ zu erzeugen. Ihr könnt aber auch die Bildinformation durch artistische Filter soweit verändern, dass teilweise recht abstrakte Ergebnisse entstehen. Um störende Bereiche aus einem Bild zu entfernen, bietet *Gimp* drei Klon-Filter an oder man nutzt das bereits erwähnte Plug-in Resynthesizer. Hiermit können Probleme, die beim Klonen auftreten, umgangen werden, wie beispielsweise der Erhalt regelmäßiger natürlicher Strukturen oder zu wenig klonbares Material. Resynthesizer kompiliert neue Bildinformation aus der Umgebung und kann so Objekte verschwinden lassen, transparente Bereiche auffüllen oder aus kleinen Stücken ganze Texturen erzeugen. Darüber hinaus ist *Gimp* durch weitere Plug-ins an den eigenen Gusto anpassbar und erlaubt so auch Effekte aus *Photoshop* zu imitieren. Durch den findigen Programmierer Tor Lillqvist und sein Add-on PSPI könnt ihr sogar für Adobes *Photoshop* konzipierte Plug-ins komplett in die freie Software einbinden und nutzen.

Die *Gimp*-Hauptversion 2.8 ist schon seit 2012 verfügbar und viele warten entsprechend lange auf ein neues Major-Release. Wer nicht weiter warten möchte, kann sich mit der äußerst stabilen Entwicklerversion 2.9.6 vergnügen. Hauptaspekt der neuen Version dürfte die Verwendung der beiden Bibliotheken GEGL (Generic Graphics Library) und BABL sein, die unter anderem eine höhere Farbtiefe von bis zu 16 Bit pro Farbkanal erlauben.

RAW-KONVERTER DARKTABLE: Rohkost wird endlich schmackhaft. Wenn moderne Digitalkameras Fotos abspeichern, machen sie das entweder in einem durch einen Chip prozessierten Format wie JPEG oder im Rohdatenformat, den sogenannten RAW-Daten. Dieses Format stellt die unveränderte, uninterpolierte und unkomprimierte Bildinformation dar, die der Fotosensor erfasst hat und kann deswegen als digitales Negativ bezeichnet werden. Der Vorteil eines im RAW-Format gespeicherten Bildes liegt in der Flexibilität bei der Nachbearbeitung, da Verarbeitungsschritte wie Weißabgleich, Kontrastverstärkung oder Farbsättigung nicht in die abgespeicherte Bildinformation eingebacken werden, wie etwa bei einem JPEG-Bild. Auch können mittels RAW-Format bis zu 16 Bit pro Pixel gespeichert werden, was einen erhöhten Dynamikumfang erlaubt und damit eine genauere Helligkeitsauflösung.

Darktable wandelt quasi die Rohdaten der Kamera in verarbeitbare Bitmap-Bilder um. Dank leistungsfähiger Funktionen kann man in dem freien RAW-Konverter Bilder schon direkt als Rohdatei bearbeiten. Durch die Möglichkeit, Masken einzusetzen, unterscheidet sich *Darktable* deutlich von anderen Wandlern und befindet sich nicht nur deswegen in der Profiliga von RAW-Konvertern.

INKSCAPE: Unendlich skalierbar. Rastergrafiken beschreiben eine computerlesbare Form eines Bildes, in dem jedem Bildpunkt in einem Pixelraster ein fester Farbwert zugeordnet wird. Daneben kann ein Bild noch als Vektorgrafik aus grafischen Primitiven beschrieben werden. Vorstellen müsst ihr euch das wie ein Puzzle aus Grundformen: In 2D-Grafiken werden beispielsweise Kreise, Linien oder Punkte verwendet und in 3D-Grafiken Polygone oder Dreiecke. Zusammengesetzt kann man mit diesen Grundobjekten ein komplexes Bild erzeugen, in dem die Bildinformation beliebig stark skaliert werden kann. Der Vorteil liegt auf der Hand: Pixelisierung des Bildes oder die Interpolation

Interessante Links

- **... gimp.org** Hier findet ihr das kostenlose *Photoshop*-Pendant ...
- **... gmic.eu** ... und hier das Plug-in mit einer Vielzahl an interessanten Filtern, auch zum Online-Ausprobieren.
- **... blendpolis.de** Eine deutschsprachige Community, die sich mit dem 3D-Rendering-Programm *Blender* auseinandersetzt
- **... distrowatch.com** Hier gibt es eigentlich jede Linux-Distribution auf diesem Planeten, auch solche, die nur für Künstler erstellt wurden.
- **... ubuntuusers.de** Wenn ihr Linux nutzen wollen, kommt ihr hier nicht dran vorbei: Kurz und knackig wird Linux schmackhaft erklärt und mit vielen Beispielen veranschaulicht.

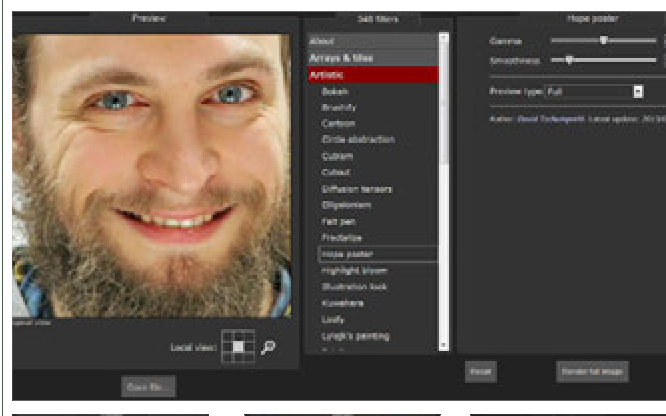
QUELLOFFEN ODER KOSTENPFLICHTIG?

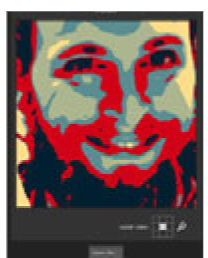
	kostenpflichtiges Beispiel	quelloffene Lösung
Textverarbeitung, Office-Tätigkeiten	*Microsoft Office*	*LibreOffice, Apache Open Office*
Professionelle Bildbearbeitung	*Photoshop*	*Gimp (+G'MIC)*
Vektorgrafiken	*Illustrator, Corel Draw*	*Inkscape*
RAW-Verarbeitung	*Photoshop, Lightroom*	*Darktable*
Videoverarbeitung	*Premiere, Final Cut*	*Pitivi, Cinerella, Kdenlive*
3D-Rendering	*Cinema 4D*	*Blender*
Audiobearbeitung	*Audition*	*Ardour*

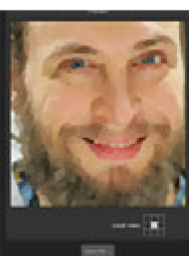
WELCHER FILTER DARF ES BITTE SEIN?

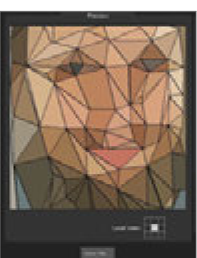
***Photoshop* und Co. warten mit vielen und beeindruckenden Filtern auf, die ein Bild in neuem Licht erstrahlen lassen. *Gimp* steht dem dank G'MIC in nichts nach.**

Das Bildbearbeitungsprogramm *Gimp* kann dank dem Plug-in G'MIC auf eine Vielzahl exzellenter Filter zurückgreifen, die euch die Bearbeitung von Bildern unheimlich erleichtern. Auf dem Online-Portal des Plug-ins könnt ihr auch eine Online-Version benutzen, wie wir euch unten zeigen. Hier könnt ihr aus über 300 Filtern beziehungsweise Effekten wählen. Zum Einsatz kamen Hope Poster (links), Kuwahara (mitte) und Poligonize (delaunay; rechts). Neben den artistischen und abstrahierenden Filtern könnt ihr in wenigen Klicks ganz nach eurem Geschmack bestimmte Parameter einfach ändern. Dazu müsst ihr einfach im rechten Bereich die Regler verstellen.









fehlender Bildinformation ist nicht nötig. Dennoch werden weiterhin Rastergrafiken verwendet, da in komplex aufgebauten Bildern, wie man sie beispielsweise in einem Foto vorfindet, grafische Primitive den Bildinhalt nicht ohne Weiteres beschreiben können.

In *Inkscape* stehen dem Nutzer genau wie bei Adobe *Illustrator* oder *Corel Draw* eine Vielzahl von Manipulationsmöglichkeiten zur Verfügung, sodass das quelloffene Programm der kostenpflichtigen Konkurrenz in nahezu keinerlei Belangen unterlegen ist. Lediglich Exporte in das druckfähige CMYK-Farbschema müssen mit einem Export in Scribus (Desktop-Publishing-Software) erfolgen.

VIDEOVERARBEITUNG

Auch im Bereich Videoschnitt gibt es unter Linux Software, die es durchaus in Sachen Komplexität und Tiefgang mit professionellen Pendants aus dem Hause Adobe oder Apple aufnehmen kann.

KDENLIVE: Profischnitt für Pinguine. Mit *Kdenlive* hält ein nicht-lineares Schnittprogramm Einzug in die Linux/GNU-Umgebung, womit eine Bearbeitung mehrerer Bild- und Tonspuren gleichzeitig möglich ist. Dank des gebotenen vielfältigen Funktionsumfangs lässt sich das Programm auf dem Niveau professioneller Software verorten. *Kdenlive* verwendet die Bibliotheken MLT, Frei0r-Effects, Sox und LADSPA, kann so eine breite Anzahl an unterschiedlichen Effekten oder Übergängen bieten und ermöglicht es sogar, eigene Effektekompositionen in das Schnittprogramm einzubinden. Fertig geschnittene Videos können mittels implementiertem FFmpeg-Framework in alle erdenklichen Formate umgewandelt werden, sei es nun Quicktime, MP4 oder WMV und viele mehr. Wer sich allerdings an der Benutzeroberfläche stört, kann durch einfache Modifikationen die Darstellung an seinen Geschmack anpassen und sich damit die Migration von anderen Systemen oder Programmen erleichtern.

Genau wie bei professioneller proprietärer Software hat man neben einem Vorschaufenster auch eine Timeline, in die Video- oder Audiodateien aus dem Filebrowser eingefügt werden. Durch eine vorgerenderte Timeline können zudem angewendete Effekte und Übergänge in Echtzeit begutachtet und angepasst werden. Darüber hinaus ist es möglich, mit *Kdenlive* sehr einfach zu rotoskopieren. Die Rotoskopie ist eine Technik, die bei Animationsfilmen genutzt wird, um eine Filmszene ‚abzupausen‘. Der Film *A Scanner Darkly* mit Keanu Reeves aus dem Jahr 2006 wurde komplett mit diesem Verfahren produziert.

PITIVI: Linux-Schnittalternative mit anderem Framework. *Pitivi* ist ein weiteres nicht-lineares Schnittprogramm, verwendet aber ein anderes Framework, nämlich das Multimedia-Framework GStreamer. Damit ist es möglich, genau wie in *Kdenlive* geschnittene und neu erstellte Videos in alle erdenklichen Formate umzuwandeln. Ähnlich wie bei anderer Schnittsoftware wird euch eine Timeline, ein File-Browser und ein Vorschaufenster präsentiert. Ein Sammelsurium an Effekten und Übergängen kann zudem bequem aus einem weiteren dedizierten Bereich des User-Interfaces per Drag-and-Drop in das Video eingefügt werden.

Pitivi ist nur für Linux-Distributionen entwickelt worden und erreicht nicht ganz die Tiefe von *Kdenlive* oder teurer Bezahlsoftware, ist für den Heimanwender oder Youtube-Content-Ersteller aber allemal ausreichend.

INTERVIEW MIT **DAVID REVOY...**

... dem Open-Source-Künstler (*Pepper & Carrot*)



David Revoy hat den Webcomic Pepper & Carrot entwickelt, der bis dato in 28 Sprachen übersetzt wurde.

PC Games: Hast du einen speziellen Bezug zu Linux?
David Revoy: „Oh ja, den habe ich. Ich benutze bereits seit 2009 ausschließlich Betriebssysteme und Software, die unter GNU beziehungsweise Linux laufen.“

PC Games: Warum hast du dich dazu entschlossen, deine Comics nur mit Open-Source-Software zu erstellen?
David Revoy: „Das ist eine lange Geschichte, aber kurz gesagt: Ich hatte mit meiner gesamten Software (*Photoshop*/*Painter*/*Manga Studio*) Probleme, als ich den Wechsel von Windows XP zu Windows Vista vollziehen wollte. Ich war durch das OS-Upgrade nicht mehr in der Lage, meine Bearbeitungssoftware ohne Einschränkungen zu nutzen, außer ich hätte ein teures ‚Update-Paket‘ gekauft. Das sah ich nicht ein und schaute mich deshalb nach Alternativen um und wurde auch direkt fündig. Ich musste, verglichen mit der Bezahlsoftware, zwar einen großen Rückschritt hinnehmen, aber es war auch eine Chance sich selber einzubringen.“

PC Games: Musst du dich nach spezialisierter Hardware für den Umgang mit Linux umschauen?
David Revoy: „Ja, leider ist es eine Notwendigkeit. Ich halte Ausschau nach ganz besonderen Marken und Produkten, die einen qualitativ hochwertigen Support anbieten. Glücklicherweise leistet die Community gute Arbeit, wenn es darum geht, Hardware auf ihre Kompatibilität hin zu überprüfen. Ich versuche meinen Beitrag zu leisten und füge stets Feedback über die verwendete Hardware oder Distributionen in meinen Blog-Posts hinzu.“

PC Games: Gab es viele Probleme, als du angefangen hast, Linux mit deinem Setup zu nutzen?
David Revoy: „Nicht mit der Zeichenhardware selber, weil ich hauptsächlich 100-prozentig kompatible GNU/Linux-Hardware verwende. Außerdem habe ich eine offiziell von Ubuntu zertifizierte Dell Vostro Workstation, ein Tuxedo Notebook und einen Purism Laptop (beides sind Hardwarehändler, die auf freie und quelloffene Software zurückgreifen und die Systeme dementsprechend konfigurieren, Anm. d. Red.). Die meisten Probleme treten mit Grafikkarten auf, was ziemlich mies für einen Visual Artist ist, der auf gute Performance angewiesen ist. Digitales Zeichnen benötigt eine Menge an Ressourcen, damit in Echtzeit gemalt werden kann – teilweise sogar mehr als bei aktuellen Videospielen nötig wäre. Unglücklicherweise musste ich die proprietären Treiber von Nvidia als schlechte Erfahrung verbuchen. Dagegen habe ich nur Gutes über die quelloffenen Treiber von AMD gehört, ich sollte deswegen auch wechseln.“

PC Games: Hast du schlechte Erfahrungen mit Bezahlsoftware gemacht?
David Revoy: „Ich kann eine alte Anekdote erzählen: Als ich um das Jahr 2005 versuchte, ein *Photoshop*-Tutorial in einem internationalen Magazin zu publizieren, hatte ich ein Problem. Ich hatte mir *Photoshop CS2* gekauft, das aber in Französisch lizenziert war. Mein Problem war, dass alle meine Tutorials in Englisch waren, da diese ja in einem internationalen Magazin veröffentlicht werden sollten. Ich habe also bei Adobe angerufen, um herauszufinden, wie ich denn die voreingestellte französische Sprache auf Englisch umschalten könnte. Man riet mir frecherweise, eine englische Lizenz zu erwerben – ein Unding.“



Pepper & Carrot erleben schon seit mehreren Jahren interessante und spannende Abenteuer.

Bild: Bild David Revoy von Elisa de Castro Guerra

CINERELLA: Profischnittwerkzeug setzt Know-how voraus. Wieder ein nicht-lineares Schnittprogramm, welches schon 2004 von der National Association of Broadcasters, einem US-amerikanischen Wirtschaftsverband, ausgezeichnet wurde.

Besonders hervorzuheben ist die hohe Präzision des Programms: Video und Audio werden mit 64 Bit prozessiert und es unterstützt die Farbschemata RGBA (RGB-alpha) und YUV. Auch können Rohdaten, die beispielsweise aus *Dvdgrab* stammen, verwendet werden. Dadurch, dass *Cinerella* von der Auflösung und den Frameraten unabhängig ist, kann die Schnittsoftware Dateien jeglicher Größe und Bildwiederholfrequenz unterstützen.

Hobbyisten sollten gewarnt sein, da eine enorme Einarbeitungszeit für dieses professionelle Schnittprogramm nötig ist, dafür kann man damit aber wirklich jeden Anspruch in der Videobearbeitung befriedigen.

AUDIOVERARBEITUNG

Last but not least kommen wir zu unseren Klangkünstlern. Wer direkt eine Distribution für die professionelle Audiobearbeitung sucht, ist mit dem Ubuntu-Derivat *KXStudio* bestens beraten. Hier wird eine Anzahl an Werkzeugen und Applikationen geboten, die vor allem für Musiker interessant sind. So kommt (nicht nur in dieser Distrubition) die Audioschnittstelle JACK zum Einsatz. Dieser Daemon hat eine äußerst geringe Latenz, die in *KXStudio* dank eines modifizierten Kernels auch optimal ausgenutzt werden kann.

Für die professionelle Bearbeitung empfiehlt sich *Ardour*, ein plattformunabhängiges Softwarepaket, das sich an Pro-Tools orientiert. Unter Verwendung des Sound-Servers JACK ermöglicht *Ardour* ein nicht-destruktives Editieren der Audioaufnahmen. Wem das Tool aber zu komplex erscheint, sollte einen Blick auf *Audacity* werfen, einen weiteren plattformunabhängigen Audioeditor. Hier kann man nicht nur Dateien bearbeiten, sondern es können auch bestimmte Töne generiert werden, wie etwa weißes oder rosa Rauschen. Zudem stehen hunderte Filter, Sound-Effekte und Effektgeräte wie Wah-Wah, Kompressoren oder Chorus zur Verfügung.

DREIDIMENSIONALES ERSTELLEN

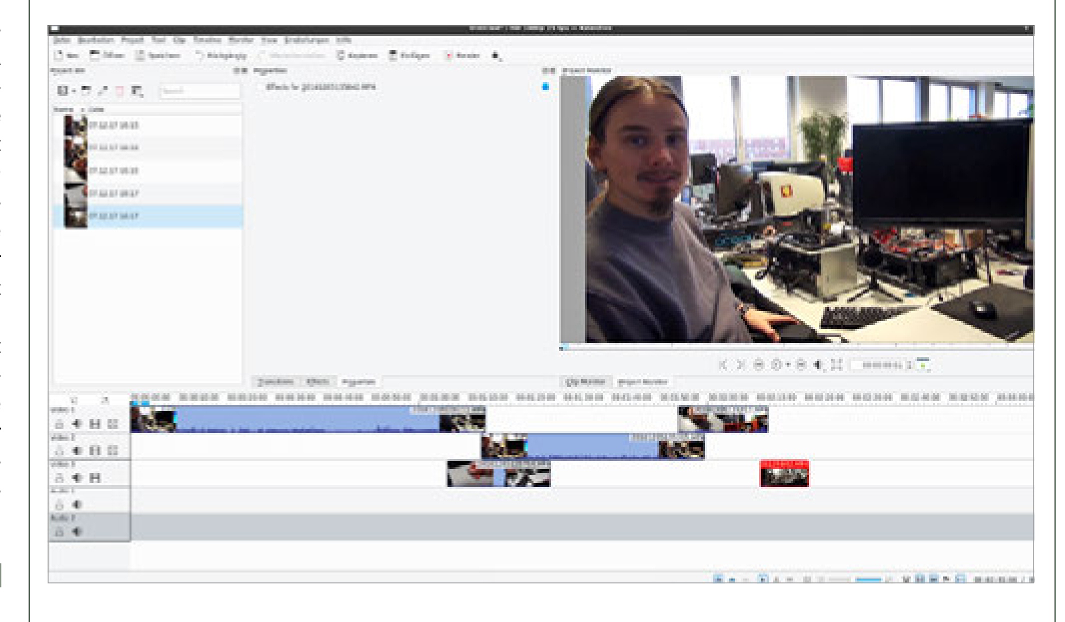
Auch Künstler der dritten Dimension, die beispielsweise Produkte oder Szenerien rendern, die dann in Werbung, Film oder sogar Computerspielen angewendet werden, werden unter Linux beziehungsweise im quelloffenen Sektor fündig. Mit *Blender 3D* wird kleinen Studios, Künstlern oder sogar großen Studios ein Tool an die Hand gelegt, um vollwertige VFX-, 3D- oder Filmproduktionen auf die Beine zu stellen.

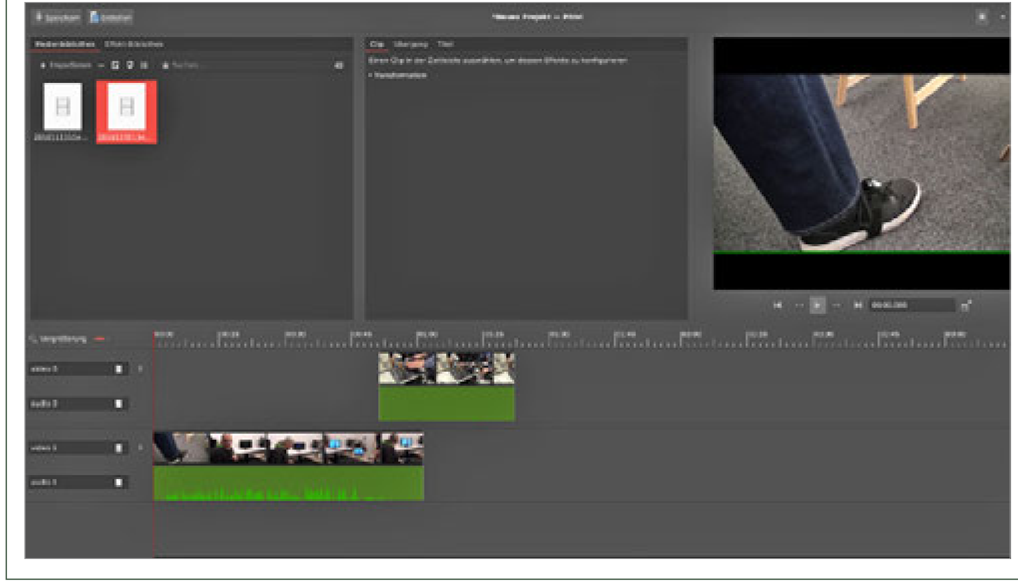
Der Funktionsumfang von *Blender 3D* beinhaltet ein hochwertiges Mesh-Editing, ein Multi-Resolution-Sculpting mit dynamischer Flächenunterteilung und ein Node-basiertes Compositing. Dafür verwendet *Blender 3D* unterschiedliche Engines und Renderer, namentlich den Blender-Render (Raytracing Rendering), einen physikalisch basierten Renderer, den Cycles Render und eine Game Engine, die Blender Game Render, um den Wünschen einer Filmproduktion nachzukommen. Blender 3D wird im übrigen von der NASA verwendet und kam bei den Blockbustern *Spider-Man 2*, *Captain America* und *Wonder Woman* zum Einsatz: Hier wurden ganze Teile des Films oder des Vorschau-Storyboards damit erstellt. ❑

HOLLYWOOD AM RECHNER FÜR EURE VIDEOPROJEKTE

Für die professionelle Videobearbeitung muss es nicht unbedingt Software aus dem Hause Adobe oder Apple sein, die einerseits viel kostet und andererseits nicht auf jedem System läuft. *Kdenlive* und *Pitivi* schaffen Abhilfe.

Kdenlive unterscheidet sich fast gar nicht von der professionellen Videoschnittsoftware Adobe *Premiere Pro*, kann mit Effekten sowie Übergängen punkten und läuft auf allen gängigen Betriebssystemen. Durch Echtzeitrendering ist ein ruckelfreier Betrieb während des Schnitts möglich und die intuitive Bedienung kann auch alteingesessene Adobe-Nutzer überzeugen. Unten seht ihr *Pitivi*, ebenso ein nicht-lineares Schnittprogramm, das aber nicht ganz die Komplexität von *Premiere* oder *Kdenlive* erreicht. Die Handhabung ist dafür einfacher und es kann genauso wie die Konkurrenz mit einer Vielzahl an Effekten im Video- und Audiobereich aufwarten sowie mit einer Menge an Übergängen für Ton und Bild.





FAZIT

Für echte Künstler!

Etwas erstaunt war ich schon, nachdem ich die Recherche abgeschlossen hatte: Linux bietet nicht nur eine Vielzahl an professionellen Lösungen für Foto, Video und Sound, sondern so gute Programme, dass sich kein quelloffenes Pendant vor hochpreisiger Bezahlsoftware verstecken muss. Übrigens: Nahezu alle Programme laufen auch unter Windows – wer also Geld sparen will …



Das erste *Age of Empires* von 1997 sollte zum letzten Mitglied der „Großen Drei der Echtzeitstrategie“ werden – neben *Warcraft* und *Command & Conquer*.

Aufstieg, Fall und Rückkehr des Strategiekönigs:

Die Geschichte von Age of Empires

Zum zwanzigsten Jubiläum lassen wir die wichtigsten Meilensteine der beliebten Reihe noch einmal Revue passieren.

Von: Dominik Schott, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Matthias Dammes

Mit *Age of Empires* (kurz: *AoE*) wollten das damalige Entwicklerteam von Ensemble Studios und der Publisher Microsoft etwas Neues wagen: Während die meisten Strategiespiele der frühen 1990er-Jahre entweder Science-Fiction- oder Fantasy-Settings beackerten, sollte *AoE* diesen direkten Konkurrenzkampf vermeiden und stattdessen die reale Menschheitsgeschichte zum Spielplatz machen. Dieser Plan erhob *Age of Empires* nach seiner Veröffentlichung im Jahr 1997 neben *Warcraft* und *Command & Conquer* in die Riege der „Großen Drei der Echtzeitstrategie“.

Statt Cyborgs oder Orks kämpften in *Age of Empires* Griechen, Perser und andere Völker der Antike um den Sieg.

Dabei steckte hinter diesem fast schon rebellischen Auflehnen gegen alte Konventionen vor allem eine markstrategische Überlegung. Besonders für Casual Gamer wurde ein Strategiespiel in vertrauten Umgebungen viel einfacher zugänglich und damit attraktiver eingeschätzt, wie sich Bruce Shelley, Senior Game Designer bei Ensemble Studios, im Interview mit dem Spieleentwickler-Blog Gamasutra erinnert: „Der Ausflug in die reale Menschheitsgeschichte war für viele Gelegenheitsspieler viel vermittelbarer und zugänglicher. Ensemble Studios war mit dieser Nische damals sehr glücklich, in der es sich einige Jahre lang fast konkurrenzlos austoben konnte.“ In der Folge habe das Entwicklerteam nach dem Release des ersten *Age of Empires* eine erstaunliche Parallele ausgemacht: „Wir haben damals in Europa weitaus mehr Spiele als in Amerika verkauft. Als Grund haben wir dafür die Nähe der Europäer und

HOCHHALTEN ALTER TUGENDEN

Während sich *Age of Empires* mit dem dritten offiziellen Teil weit von seinen Wurzeln entfernte, hielt ein kleines Modder-Team namens „Forgotten Empires" der klassischen *AoE*-Serie die Treue. Die enthusiastischen *AoE*-Fans veröffentlichten 2012 die kostenlose Inhaltserweiterung *Forgotten Empires* für *Age of Empires 2*, die Microsoft so gut gefiel, dass es schließlich zur Zusammenarbeit zwischen Moddern und Publisher kam. Die Früchte dieser Kooperation können sich sehen lassen: Die offiziellen DLCs *The Forgotten* (2013), *The African Kingdoms* (2015) und *Rise of the Rajas* (2016) für *Age of Empires 2: HD Edition* erweitern den Klassiker um neue Karten, Völker und Einheiten.



Das talentierte Modder-Team Forgotten Empires erstellte für seine drei Erweiterungen zu *Age of Empires 2: HD Edition* Grafiken und Sprites, die den Vergleich mit dem Originalspiel nicht scheuen müssen.

ihrer Geschichte zu dem Setting unseres Spiels gesehen."

Geschichte zum Selberspielen

Tatsächlich liest sich der Feature-Katalog von *Age of Empires* mit all seinen Fraktionen und Einheiten wie ein „Wer ist wer?" der gesamteuropäischen Geschichte: Mit Griechen, Karthagern, Römern und zehn weiteren Völkern schlugen sich anno 1997 alle Armeen gegenseitig auf den Kopf, die sich zu den frühesten Hochkulturen der Menschheitsgeschichte zählen dürfen – nicht zuletzt deshalb wurde *Age of Empires* auch zunächst mit dem Arbeitstitel „Dawn of Man" („Dämmern der Menschheit") entwickelt.

Wer abseits der klassischen Multiplayer-Matches gegen KI-Bots oder Mitmenschen noch tiefer in die Geschichte dieser Völker abtauchen wollte, konnte sich durch insgesamt vier Solo-Kampagnen spielen, die einzelne Kapitel aus der Geschichte des Alten Ägypten, Griechenlands, Babylonien und Yamato anboten. Für nicht wenige Spieler war das der Ort, an dem sie zum ersten Mal von diesen Hochkulturen erfuhren, während sie der Soundtrack von *AoE* passend zu ihrer gewählten Fraktion mit den Tönen authentischer Originalinstrumente begleitete.

Der Spieler steht an erster Stelle

Doch neben dem damals eher ungewöhnlichen Setting bot *Age of Empires* noch eine weitere Besonderheit, die aus moderner Perspektive fast selbstverständlich klingen mag: Der Spieler und sein Spielspaß sollte an erster Stelle stehen, nichts anderes. Bruce Shelley, der vor seiner Zeit bei Ensemble Studios bei *Civilization*-Großmeister Sid Meier in die Lehre gegangen war, überlieferte dem *AoE*-Team diese Lektion von seinem alten Chef: „Beginne dein Spiel so spannend und interessant wie möglich und fordere deinen Spieler mit vielen interessanten Entscheidungen heraus – das war die Philosophie, die Sid Meier geprägt hat und zu unserer Leitidee wurde." Dabei habe es dem damaligen Entwicklerteam auch sehr geholfen, dass sie alle begeisterte Spieler, aber nur mäßig erfahrene Designer, Coder und Entwickler waren: „Die wenigsten von uns hatten die nötige Erfahrung, aber alle von uns waren leidenschaftliche Spieler. Also haben wir diesen ‚Spielerinstinkt' genutzt, um unsere anderen Schwächen auszugleichen, und ich denke, diese Herangehensweise hat sich als richtig herausgestellt."

In der Tat konnte *Age of Empires* 1997 in der Fachpresse Traumwertung um Traumwertung abräumen und schnell schwarze Zahlen für das Entwicklerteam schreiben: Als „gelungener Mix, der das Beste von *Civilization* und *Warcraft* vereint" konnte sich *AoE* im Strategie-Genre schnell etablieren und neben zahlreichen Auszeichnungen auch die begehrte „Bestes Spiel des Jahres"-Trophäe von diversen Spiele-Websites ergattern. Während sich die Artikelspalten noch vor Lob überschlugen, kehrte das Team von Ensemble Studios bereits wieder an die Schreibtische zurück. Der Arbeitsvertrag mit Microsoft beinhaltete nämlich die Klausel, dass innerhalb eines Jahres nach Veröffentlichung von *Age of Empires* bereits der Nachfolger im Ladenregal stehen sollte. Ein abenteuerlicher Zeitplan, der angesichts der zahlreichen Features und Änderungen, die Ensemble Studios für Teil 2 umsetzen wollte, kaum machbar erschien.

Also entschied man sich für eine Kompromisslösung: Während ein Teil des Teams bereits *Age of*



Sid Meier's Civilization scheint auf den ersten Blick nicht viel mit dem *Age of Empires*-Franchise gemeinsam zu haben, doch eine grundlegende Philosophie verbindet beide Serien: Der Spieler hat Spaß, wenn er gleich zu Beginn Entscheidungen treffen muss.

Age of Empires 2 von 1999 bot grafisch zwar nur wenig Neues, überzeugte aber mit einer überarbeiteten KI und einer außerordentlich abwechslungsreichen Kampagne.

Empires 2 konzipierte, sollten die übrigen Mitarbeiter ein Add-on für ihr erstes Spiel zusammenzimmern, um den Vertrag mit Microsoft zu erfüllen. So erblickte die Erweiterung *Rise of Rome* das Licht der Welt und erweiterte das ohnehin erfolgreiche Hauptspiel pünktlich zum Weihnachtsgeschäft 1998 noch einmal um einige neue Kampagnen und Völker. Mit nunmehr zwei gelungenen Releases im Rücken konnte sich Ensemble Studios nun endlich mit voller Teamstärke auf die Entwicklung des Nachfolgers konzentrieren, der seinen Vorgänger in vielerlei Hinsicht noch einmal überflügeln sollte.

Neue Meilensteine

Mit *Age of Empires 2: Age of Kings* von 1999 zeigte Ensemble Studios, wie sehr es sich das Feedback der rasant wachsenden *AoE*-Community zu Herzen genommen hatte: Nervige Beschränkungen wie kleinliche, aber bis dato genretypische Einheitenlimits wurden deutlich angehoben, zahlreiche neue Zivilisationen inklusive neuer Technologien und Einheiten gingen an den Start und nicht zuletzt die künstliche Intelligenz wurde generalüberholt. Vor allem diese Verbesserungen in den virtuellen Hirnen der nichtmenschlichen Spieler und ihrer Einheiten machten sich besonders bemerkbar: So konnte *Age of Empires 2* dank einer hervorragenden Wegfindungs-KI als erstes Echtzeitstrategiespiel überhaupt seine Armeen in Formationen marschieren lassen, was ganz neue taktische Möglichkeiten eröffnete. Die Koordination in den zahlreichen Schlachten wurde damit ebenfalls ein wenig komfortabler: Statt händisch schwächliche Fernkampfeinheiten hinter massiven Rittern positionieren zu müssen, übernahm das die Spiel-KI auf Mausklick von alleine – erneut eine Verbesserung, bei der die Entwickler vor allem an die Gelegenheitsspieler in ihrer Community dachten.

Aber auch als Gegenspieler machte die KI unglaubliche Fortschritte, der die Genre-Konkurrenz nur staunend nachblicken konnte. Noch im ersten *AoE* galt der Computergegner vielfach als zu schwach, da die Macher nicht wollten, dass die KI eigene Schwächen durch Cheats ausgleichen konnte – eine ganz normale Praxis im Genre-Umfeld der 1990er-Jahre. Um diese Kritik in Zukunft zu vermeiden, wurde das KI-Skript für *Age of Empires 2* grundlegend überarbeitet und erlaubte es Ensemble schließlich, überraschend



Mit der Erweiterung *Age of Empires 2: The Conquerors* feierten Völker wie die Maya oder Koreaner ihr Debüt auf den Schlachtfeldern der erfolgreichen Serie.

Die Definitive Edition von *Age of Empires 1* soll die angestaubten Massenschlachten des Serien-Begründers grafisch überarbeitet präsentieren.

Mit fortschreitender Spielzeit mussten sich Spieler immer wieder zwischen zwei Göttern mit eigenen Boni und Fähigkeiten entscheiden – eine spannende Idee, die außerhalb der Welt von *Age of Mythology* allerdings nie erneut ausprobiert wurde.

Hübsche 3D-Technologie und ungewohnte Spielmechaniken: Mit *Age of Empires 3* entfernte sich Ensemble Studios am weitesten von der klassischen *AoE*-Formel.

potente und fordernde Gegner ins Feld zu schicken.

Fernab des technischen Gerüsts wagten die Entwickler allerdings weitaus weniger Innovation und Mut zum Quantensprung: Der Schwerpunkt des Settings hatte sich zwar von der menschlichen Frühzeit ins Mittelalter verlegt, doch spielerisch änderte sich im Vergleich zum Vorgänger sonst recht wenig. Dennoch: Die Fans dankten das Traditionsbewusstsein der Entwickler erneut mit beeindruckenden Verkaufszahlen, die *Age of Empires 2* außerordentlich profitabel machten. Zwei Monate nach Release konnte Ensemble Studios bereits zwei Millionen verkaufte Spielexemplare verbuchen und schob im August 2000 mit der Erweiterung *The Conquerors* erfolgreich noch einmal einige neue Völker und Kampagnen hinterher. Damit war das Gesamtpaket perfekt, das viele Strategie-Fans als besten Vertreter ihres Genres bezeichnen.

Das Ende einer Ära

Die 2000er-Jahre begannen für Ensemble Studios außerordentlich holprig: Um noch mehr Kontrolle über die Produktionspläne des ehemaligen Partners haben zu können, kaufte Microsoft das Team 2001 vollständig auf und verleibte es seinem Portfolio ein. Während Teams wie Rare für den Publisher-Giganten beispielsweise auf Action-Adventures spezialisiert waren, sollte Ensemble Studios auch in Zukunft historische Strategiespiele entwickeln – trotz der Protestrufe des Teams, das sich nach Abwechslung sehnte. Um den ultimativen Kollaps zu vermeiden, setzten sich die beiden Parteien zusammen und einigten sich schließlich als Nächstes auf ein Projekt, das historische Schauplätze und Fraktionen um mythische Wesen und Götter ergänzen würde: *Age of Mythology*.

Diese Idee sollte etwas Abwechslung auf die historischen Schlachtfelder bringen, von denen mittlerweile auch Ensemble Studios befürchtete, dass sie den langjährigen Fans allmählich langweilig werden könnten. Neben Kentauren, Trollen und mythischen Helden hielt außerdem erstmals eine 3D-Engine Einzug auf die Schlachtfelder des *Age*-Franchises, um den nötigen Tapetenwechsel auch grafisch zu vollziehen. Eine deutlich längere, durchgängige Kampagne, die eine klassische Heldengeschichte erzählte, sollte den neuen Feature-Katalog schließlich abrunden.


Mit *Age of Mythology* wagte sich Ensemble Studios im Jahr 2002 erstmals in die dritte Dimension und erweiterte die klassische *AoE*-Formel um mythische Wesen und mächtige Titanen.

Ein Nachteil des eigentlich ansprechenden Grafikstils von *Age of Mythology*: Einheiten drohten immer wieder vor grau-braunem Hintergrund zu „verschwinden“.

Als *Age of Mythology* im Jahr 2002 erschien und die Armeen der Griechen, Ägypter und Wikinger weltweit in die Schlacht führte, reagierten Kritiker überwiegend positiv überrascht. Viele hatten der nach außen hin so deutlichen Abkehr von traditionellen *AoE*-Tugenden skeptisch gegenübergestanden, doch der Ausflug in die mythologischen Welten entpuppte sich als überaus erfrischender und zugleich komplexer Echtzeitstrategie-Titel. Vier Monate nach dem Release knackten die Entwickler mit *Age of Mythology* die Millionenmarke und lieferten 2003 ein ähnlich positiv aufgenommenes Add-on namens *The Titans* nach.

Doch trotz des kommerziellen Erfolgs erkannte die alte *AoE*-Community in *Age of Mythology* das Ende einer Ära: Die schwer zu erklärende, stark nostalgisch aufgeladene Urigkeit der 2D-Schlachtfelder und das simple Spielprinzip der geistigen Vorgänger waren durch eine zeitgemäße Engine und deutlich komplexere Einheiten- und Technologiebäume verdrängt worden. Dieser Trend sollte die Zukunft von Ensemble Studios noch weiter begleiten, denn nach *Age of Mythology* wurde es in den Augen Microsofts wieder Zeit für ein neues *Age of Empires*, das sich weiter denn je von der traditionellen Franchise-Formel entfernen sollte.

Vom Strategie- zum Beinahe-Rollenspiel

Age of Empires 3 erschien 2005 und sah sich einer gigantischen Erwartungshaltung gegenübergestellt, die sich über Monate hinweg immer stärker und stärker aufgebaut hatte: Konnte Ensemble Studios nach dem Ausflug in die antike Mythologie wieder an alte Tugenden anknüpfen? Würde es dem mittlerweile alteingesessenen Entwicklerteam gelingen, die gigantischen Fußstapfen der ältesten *AoE*-Spiele auszufüllen? Je nachdem, an wen diese Frage gerichtet war, hörte man seinerzeit ganz unterschiedliche Antworten.

Auf der einen Seite war da die begeisterte Fachpresse, die den Ausflug des Franchises in die amerikanische Kolonialzeit lobte und auch die neuen Rollenspiel-Elemente von *Age of Empires 3* wertschätzte: Denn neben dem klassischen Strategie-Part konnten Spieler nun auch ihre sogenannte Heimatstadt managen, die von aktiven Spielen getrennt ist und regelmäßig Aufträge anschlägt. Erfüllt der Spieler diese Aufträge, bekommt er einlösbare Boni gutgeschrieben, die er in klassischen Multiplayer-Partien einsetzen oder für bestimmte Notsituationen aufsparen kann. Dieses gute Abschneiden bei den Kritikern – und sicherlich auch der prominente Name – machte *Age of Empires 3* zu einem der meistverkauften Spiele des Jahres 2005. Bis 2007 konnte Microsoft über zwei Millionen Exemplare absetzen. Doch nicht alle Kunden waren mit ihrem Kauf glücklich.

Denn fragen wir die Fans nach ihrem Urteil über *Age of Empires 3*, ist das Stimmungsbild bei Weitem nicht so positiv gefärbt. Tatsächlich entpuppt sich der dritte *AoE*-Teil in der Retrospektive regelmäßig als hässliches Entlein, das langjährige Anhänger des Reihe mit dem mo-



Mit der Definitive Edition von *Age of Empires* soll der erste Teil der berühmten Strategiereihe im Frühjahr 2018 in neuem Licht erstrahlen. Ursprünglich war die Veröffentlichung für den Oktober 2017 geplant, wurde aber kurzerhand verschoben.

Ein ungewohnter Anblick für Fans der klassischen *Age of Empires*-Spiele: Im dritten Teil der Reihe kämpfen die Truppen nun verstärkt mit Schießpulver, statt sich in ein Duell zu stürzen.

dernen Setting und den RPG-Elementen eher verschreckte als neu für sich gewinnen konnte. Auch im Entwicklerteam selbst blickte man eher kritisch auf einige Ideen des dritten Teils zurück. Bruce Shelley bezeichnete *AoE 3* im Jahr 2011 gegenüber Strategy Informer als großen Fehler: „Wir haben all diese neuen Ideen ausprobiert (…). Wir wollten etwas schaffen, das zu 30 Prozent aus unseren bisherigen Spielen bestand, zu 30 Prozent von anderen Titeln inspiriert war und zu 30 Prozent neue Ideen enthielt. Damit haben wir uns übernommen." Während der Entwicklung habe das Team sogar den Plan entwickelt, sein Spiel umzubenennen und damit Vergleiche mit den *Age of Empires*-Vorlagen zu vermeiden. Doch Microsoft ließ diesen Wunsch nicht zu und beharrte auf den verkaufsstarken Franchise-Titel.

Neue Hoffnung für die Zukunft

Während vor allem *Age of Empires 2* eine vitale Hobby-E-Sport-Szene um sich herum versammeln konnte, die das Spiel und seine Community bis heute am Leben erhält, ging es für das Entwicklerteam in den Jahren nach *AoE 3* bergab. Als Ensemble Studios 2007 seine Arbeiten am Sci-Fi-Strategiespiel *Halo Wars* beendete, kündigte Microsoft alle Verträge und schloss das Studio. Nur 2011 traute sich *Age of Empires* ein letztes Mal in die Öffentlichkeit: als Free2Play-Spiel *Age of Empires Online*, das nur eine kleine Community anziehen konnte und dessen Support mittlerweile wieder eingestellt wurde.

Doch die Geschichte von *Age of Empires* war damit noch nicht beendet. Auf der Gamescom 2017 sorgte Microsoft für eine riesige Überraschung, die Strategiespiel-Fans weltweit an den Rand zur Ohnmacht gedrängt haben dürfte: Ein neuer, vierter Teil des *Age of Empires*-Franchise ist offiziell in Arbeit und wird damit eine der bekanntesten Spielereihen überhaupt aus der Versenkung zurückholen. Doch damit nicht genug: Anfang 2018 soll außerdem endlich die ursprünglich für den Herbst 2017 angekündigte Definitive Edition des allerersten *Age of Empires* erscheinen, das vor 20 Jahren einen eindrucksvollen Meilenstein in der Spielelandschaft platzierte.

Auch wenn das Setting des vierten Teils nach wie vor ein großes Geheimnis ist, scheint das beteiligte Entwicklerteam bereits überaus kompetent besetzt zu sein: Wie Microsoft auf seiner Pressekonferenz im Rahmen der deutschen Spielemesse verriet, übernimmt Relic Entertainment das Projekt – eine gigantische Hausnummer im Strategie-Genre, die in der Vergangenheit gleichermaßen komplexe wie erfolgreiche Titel à la *Company of Heroes* und *Dawn of War* abgeliefert hat. Spannend dabei: Die Leitung über das Projekt verantwortet Adam Isgreen, der von 1996 bis 2003 Game Designer bei Westwood war und dort an *Command & Conquer* mitgearbeitet hat. Er soll sicherstellen, dass sich *Age of Empires 4* wie ein echtes, klassisches Echtzeitstrategiespiel anfühlen wird – ein ehrbares Vorhaben, dem *AoE*-Fans weltweit ganz fest die Daumen drücken dürften. ❑



Age of Empires 2 wird von seiner treuen E-Sport-Community heute noch immer gespielt, die in der Spielwelt des Klassikers ständig auf der Suche nach neuen Taktiken und Strategien ist.

Die virtuelle Freiheit

VR-Headsets versprechen die unbeschränkte Bewegung im virtuellen Raum, hingen aber bislang real am Kabel. Mit Tpcast ist nun endlich Wireless-VR verfügbar.

Von: Alexandros Bikoulis

An Oculus Rift und HTC Vive wurde viel Kritik geübt: Niedrige Auflösung, zu hohe Hardware-Anforderungen, keine vollwertigen Spiele, viel zu teuer und das Kabel stört! Das Spiele-Angebot und die Preislage haben sich seit dem Erscheinen zwar gebessert, die Schwachstellen der Hardware bleiben aber weiterhin bestehen – zugegebenermaßen kann die Doppel-Forderung nach deutlich mehr Pixeln und weniger Rucklern auch schlichtweg nicht durch die Headsets alleine erfüllt werden. Aber die Sache mit dem störenden Kabel nahmen dagegen gleich mehrere Firmen in Angriff.

MIT OHNE KABEL

Der erste Lösunganansatz waren sogenannte VR-Rucksäcke, wie sie von den Herstellern MSI, Zotac und Schenker angeboten werden. Dies sind speziell auf die Vive zugeschnittene Mobilgeräte, die – der Name verrät es bereits – auf dem Rücken getragen werden. Da HTCs Trackingsystem nur Kabelverbindungen zwischen Headset und PC, aber nicht zwischen PC und Basisstationen erfordert, kann sich der Spieler damit frei im Raum bewegen, indem er die erforderliche Hardware einfach am Körper trägt. Ein offensichtlicher Nachteil ergibt sich aus den erwähnten Leistungsanforderungen: De facto benötigen VR-Rucksäcke die Hardware eines Luxus-Spiele-Notebooks und zusätzlich übergroße Akkus, um diese mehrere Stunden mit voller Leistung zu betreiben. Das daraus resultierende Gewicht stört auf dem Rücken kaum – der Preis dafür umso mehr beim Kontostand. Wer bereits einen Gaming-PC besitzt, interessiert sich daher eher für den zweiten Lösungsansatz: VR-Funkstrecken, die lediglich die Kabelverbindungen ersetzen, Bilder aber weiter stationär rendern lassen. Die chinesischen Wireless-Experten der Firma Tpcast brachten im April ein entsprechendes Gerät auf den Markt – in Asien.

Wie alle funkenden Geräte muss aber auch das Tpcast den Frequenz-Regularien des jeweiligen Verkaufslandes gerecht werden. Die EU-Version erreicht deswegen erst jetzt, mit vielen Monaten Verspätung, die Verkaufsregale und die PC-Games-Redaktion. Vorerst nur für die HTC Vive erhältlich, ist das Funktionsprinzip allerdings auf die Oculus Rift übertragbar und eine entsprechende Variante wurde gleichzeitig mit dem Europastart für Ende 2017 angekündigt, auch in der EU.

WIRELESS HDMI

Die größte Herausforderung und somit das Herzstück von Tpcast ist die Übertragung des gerenderten Bildes vom Spiele-PC an das Headset. Zwar klingen 2.160 × 1.080 Pixel für beide Augen zusammen, also knapp über der Full-HD-Auflösung, unproblematisch. DVB-T2 überträgt drei Dutzend derartige Streams kabellos. VR erfordert aber zusätzlich auch eine Bildwiederholrate von konstant 90 Fps und vor allem eine extrem kurze Ausgabelatenz. Sowohl HTC als auch Oculus streben eine maximale Verzögerung von 20 Millisekunden zwischen einer Kopfbewegung und der Darstellung des entsprechend angepassten Bildes im Headset an: Das Gehirn darf nicht genug Zeit haben, um Abweichungen zwischen den Kopfbewegungen und der Anzeige wahrzunehmen,



Normalerweise benötigt die Vive nur wenig externe Elemente, aber eins davon ist fünf Meter lang und für einige Spieler störend (nicht im Bild: Netzteil, USB- und HDMI-Kabel der vorne liegenden Anschlussbox).

sonst geht das Präsenzgefühl des virtuellen Raumes verloren oder – wesentlich schlimmer und häufiger – das Gehirn reagiert mit Übelkeit auf die Diskrepanz zwischen Augen- und Körperwahrnehmung.

Da innerhalb der 20 ms zusätzlich noch die Bewegung erkannt und vor allem das Bild gerendert werden muss, steht Tpcast nur wenig Zeit für die Bildübertragung zur Verfügung – zu wenig, um komplexe Komprimierungsverfahren anzuwenden. Ein unkomprimierter Datenstrom mit über 700 Mbit/s überfordert bisherige PC-Funkstandards dagegen, weswegen Tpcast ein proprietäres Übertragungsprotokoll im auch für 802.11ad-WLAN vorgesehenen 60-Gigahertz-Frequenzband nutzt. Auf diese Art und Weise soll eine Übertragungslatenz von unter 2 ms erreicht werden, es gelten aber die typischen Einschränkungen der 60-Gigahertz-Technik: Im Gegensatz zu beispielsweise 5,0- und 2,4-Gigahertz-WLAN werden die kurzwelligen Signale sehr leicht und von fast allen Materialien absorbiert. Eine Übertragung durch Wände hindurch ist damit unmöglich, Möbelstücke und selbst Personen können das Signal blockieren. Auf der einen Seite bedeutet dies, dass Tpcast ungestört vom (ad-)WLAN des Nachbarn arbeitet, andererseits ist aber eine Montage des Senders weit oben im Raum mit freier Sicht auf die Spielfläche dringend anzuraten.

WIRELESS USB

Für die Übertragung von Tracking-Informationen und allgemein die Erkennung durch den PC nutzt HTC zusätzlich zu HDMI auch USB. Aufseiten des Headsets kombiniert Tpcast beide Funktionen: Ein auf dem Kopfband der Vive montierter Transmitter wird sowohl via HDMI als auch USB mit der eigentlichen VR-Brille verbunden. In ihm befindet sich neben dem 60-Gigahertz-Empfänger auch ein 5-Gigahertz-WLAN-Modul. Als Empfänger legt Tpcast einen WLAN-Router mit Spezial-Firmware bei, der Austausch gegen andere Modelle ist offiziell gar nicht und inoffiziell nur mit größerem Aufwand möglich. Das ist schade, denn normaler Netzwerkverkehr wird nur mit 100 MBit/s durchgereicht. Im Ziel-PC filtert die Tpcast-Software alle USB-Datenpakete aus dem Netzwerkverkehr heraus und leitet sie ganz normal an SteamVR weiter, leider ohne Unterstützung für die Front-Kamera der Vive.

DRAHTLOSE ELEKTRIZITÄT

Neben Datenverbindungen in beiden Richtungen braucht ein VR-Headset natürlich auch Strom, für das kabellose Spielvergnügen also einen Akku. Tpcast setzt hierzu auf eine handelsübliche, sehr große USB-Powerbank von Anker mit über 72 Wattstunden Kapazität und 4,8 Ampere Dauerleistung bei 5 Volt. 360 Gramm bringt der Energiespeicher auf die Waage, zusammen mit einem Step-up-Wandler für die auf 12 V ausgelegte Vive hängen 430 g am Gürtel – wortwörtlich, denn als Akkuhalterung ist ausschließlich ein Tragesäckchen mit Schlaufe, aber kein Clip vorgesehen. In China wird alternativ ein Tpcast mit kleinerem, am Kopfband befestigtem Akku angeboten, unter ergonomischen Gesichtspunkten dürfte dies aber eine deutlich schlechtere Lösung sein.

(EINMALIGER) AUFBAU

So komplex die schnelle und zuverlässige Datenübertragung aus technischer Sicht ist – für den Anwender geht es aber letztlich nur darum, ein Kabel mit drei Anschlüssen zu ersetzen. Abgesehen von der Installation des 60-Gigahertz-Senders an Wand oder Decke gibt es deswegen nur eine kleine Herausforderung beim Umbau. Alle Kabel müssen nämlich aus dem Kopfgeschirr der Vive aus- und die neuen wieder eingefädelt werden. Das serienmäßige 3,5-mm-Klinkenkabel für die Audio-Ausgabe wird hierbei beibehalten, neu ist ein 12-Volt- und USB-Stromversorgungskabel für die Vive sowie den Transmitter, welches unter ebenjenem zum Hinterkopf läuft. Hat man die Bezeichnungen der zahlreichen Kabelenden in der Anleitung auseinandersortiert, ist man in weniger als fünf Minuten am Ziel. Die Installation des Routers und der Software ist ähnlich schnell erledigt, denn beide erfordern und erlauben keinerlei Konfiguration. Trotzdem muss klar gesagt werden: Der Einsatz an wechselnden Orten, ohnehin keine große Stärke der Vive, wird durch die zahlreichen Tpcast-Elemente bestimmt nicht einfacher.

(ALLTAGS-)HANDHABUNG

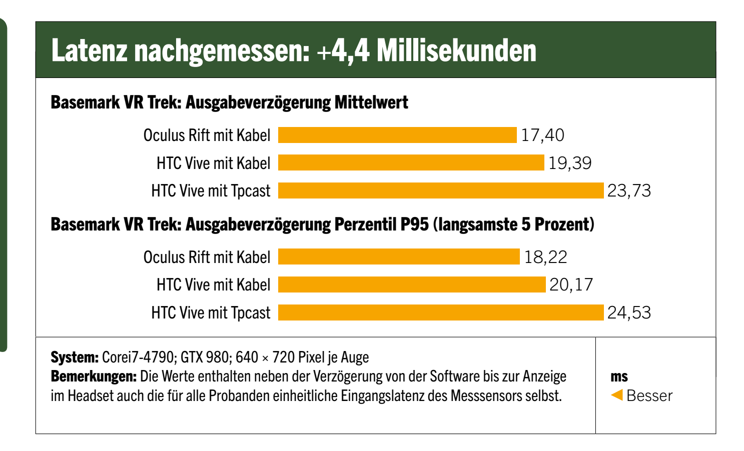
Einmal aufgebaut, gibt sich Tpcast im Redaktionsalltag dann pflegeleicht. Solange alle Stecker ordnungsgemäß sitzen, erkennt die Software das Headset problemlos und auch bei der Zusammenarbeit mit Steam kann der Anwen-



Mit Tpcast wächst das System um einen Router, den HDMI-Sender sowie am Headset um eine Sender-Empfänger-Kombination und ein Akkupack. Aber: Es braucht keine Kabel zwischen beiden Bauteilgruppen.



Der 60-GHz-Sender (oben) recycelt Netzteil und HDMI-Kabel der Vive-Anschlussbox, selbige kann zusammen mit dem Originalkabel als Verlängerung genutzt werden – ohne reichen die Kabel nur bis auf Schreibtischhöhe. Ein Router dient der USB-Kommunikation und wird mit einem Weitbereichs-US-Netzteil sowie einem Adapter auf deutsche Schuko-Steckdosen ausgeliefert.





Die WLAN-Kennung war bei unserem Testmuster bereits voreingestellt, weitere Funktionen der Tpcast-Software beschränken sich auf WLAN-Kanalwechsel und „Start“.

Fallout 4-VR-Bundle mit Soft-Skin

„AAA“-Spiele-Releases für VR-Headsets sind weiterhin die Ausnahme. Eine der großen Hoffnungen ist in diesem Dezember ein speziell überarbeitetes *Fallout 4*. Bereits seit Oktober erhielten Vive-Neukäufer einen entsprechenden Preorder-Key zur Hardware dazu, vorerst exklusiv bei Alternate gibt es jetzt noch ein Optik-Schmankerl obendrauf: drei „Soft-Skin“ genannte Überzieher im Vault-111-Design aus silikonähnlichem Material für Headset und Controller.



der keine Fehler machen. Treten diese von allein auf, wird es aber umständlich: Weder SteamVR noch die Tpcast-Software erlauben eine schnelle Diagnose und der Wechsel zurück auf eine Kabelverbindung erfordert einige Basteleien am Headset. So verbrachten wir einmal zehn Minuten mit der Fehlersuche in SteamVR, obwohl nur das HDMI-Kabel zum Tpcast-Sensor lose saß, oder versuchten, einen Vive-Fehler durch Neuinstallation der Tpcast-Software zu lösen.

In der Regel läuft die Verbindung aber beidseitig problemlos und abgesehen von der Gürtelpflicht unterscheidet sich die Handhabung der kabellosen Vive kaum vom Original. So ist das Tpcast-Stromkabel beispielsweise lang genug, um die Vive auf dem Boden abzulegen, während der Akkupack an der Hüfte verbleibt. Alternativ kann man sogar das ganze Headset provisorisch an die dicke Powerbank hängen. Fehlt eigentlich nur noch ein Holster für die Vive Wands – und der Vive Deluxe Audio Strap. Denn auch wenn die Handhabung des Headsets als solches unverändert und das Aufräumen nach der Spielerunde sogar drastisch vereinfacht ist, einen großen Nachteil hat Tpcast leider: Die Sende-Empfänger-Einheit auf dem Scheitel erschwert die Nutzung von Kopfhörern deutlich. Wer keine In-Ear-Modelle mag, muss deswegen beinahe zwangsläufig HTCs Nachrüstlösung mit am Kopfgeschirr angebrachten Kopfhöhern nach Oculus-Rift-Vorbild nutzen.

DRAHTLOSES VR: DIE (SPIELE-)PRAXIS

Wie aber macht sich Tpcast denn nun bemerkbar, sobald man die Vive auf der Nase hat und keine Gedanken mehr an die reale Welt verschwendet? Überraschender- und erfreulicherweise so gut wie gar nicht – und das ist die wohl positivste Wertung, die „kein Kabel“ erhalten kann. Sowohl der Akkupack am Gürtel als auch der 90 Gramm leichte Aufsatz auf dem Headset sind unmittelbar nach dem Aufsetzen vergessen und subjektiv haben die testenden PC-Games-Redakteure auch in Spielen keine Nachteile bemerkt, solange der 60-Gigahertz-Sender vorschriftsmäßig über Kopfhöhe montiert wurde.

Platziert man ihn dagegen auf dem Schreibtisch oder gar auf dem Boden, kommt es immer wieder zu kleinen Rucklern. Wenn der virtuelle Raum auf einmal nicht mehr stationär ist, sondern als statisches Bild unbewussten Kopf- beziehungsweise Headset-Bewegungen folgt, entsteht der Eindruck eines virtuellen Erdbebens. Beugt man sich in die vom HDMI-Sender abgewandte Richtung, sodass der eigene Kopf die 60-Gigahertz-Funkstrecke unterbricht, oder geraten Mobelstücke dazwischen, friert das Bild sogar für mehrere Frames ein.

(SYNTHETISCHE) MESSWERTE

Objektive Tests mit *Basemark's VRScore Benchmark Suite* stützten unsere positive subjektive Einschätzung. Zwar wird die versprochene Latenz von 2 ms nicht erreicht, mit 4,4 ms Differenz zur Kabel-Vive respektive 22 Prozent der angestrebten Gesamtlatenz von 20 ms bleibt die zusätzliche Verzögerung aber im Rahmen. Zum Vergleich: Zwischen Vive und Rift messen wir 2 ms – und diesen Unterschied hat in Praxistests noch niemand bemerkt.

PREIS UND LAUFZEIT

Fünf Stunden soll Tpcast laut Hersteller durchhalten, bei uns ging das Headset zum ersten Mal nach 4:30 ohne jegliche Vorwarnung aus. Ein zweiter Dauerlauf mit vielen OLED-freundlich dunklen Testszenen erzielte 5:35. Das reicht bequem für einzelne VR-Erlebnisse und knapp für Spiele-Abende mit Freunden, danach wird aber zwölf Stunden geladen – wenn man ein USB-Ladegerät mit 2 A hat. Die 1-A-Vive-Ladegeräte brauchen entsprechend länger. Für mehr als fünf Stunden VR am gleichen Tag muss also eine weitere Power Bank für circa 80 Euro im freien Handel erworben werden. Damit sind wir beim zweiten Haken: Tpcast kostet 350 Euro, zusätzlich zur Vive selbst (700 Euro), eventuell zu dem Deluxe Audio Strap (120 Euro) und natürlich einem leistungsfähigen Gaming-PC. ❑

FAZIT

Beeindruckend, aber teuer

Der Autor dieser Zeilen war äußerst skeptisch gegenüber Tpcasts Versprechen – und wurde positiv überrascht. Nur der umständliche, das LAN ausbremsende Router ist kritikwürdig (warum kein integriertes USB-WLAN?). Im VR-Einsatz überzeugt Tpcast dagegen voll. 350 Euro sind jedoch viel Geld, um ein paar Kabel-Stolperer zu vermeiden.

DEUTSCHER ENTWICKLERPREIS 2017

DIE GEWINNER



Kategorie	Titel	Entwickler	Publisher
Beste Marketing-Aktion	Pizza Connection 3 / Das Große Pizza Creator Gewinnspiel	Gentlymad	Assemble Entertainment
Bester Publisher	Headup Games		
Händler des Jahres	alpha Tonträger Vertriebs GmbH		
Bestes Game Design	Card Thief	TiNYTOUCHTALES	Arnold Rauers
Bester Sound	Ken Follett's The Pillars of the Earth	Daedalic Entertainment	Daedalic Entertainment
Beste Story	Orwell	Osmotic Studios	Surprise Attack Games
Beste Grafik	The Surge	DECK13 Interactive	Focus Home Interactive
Beste Technische Leistung - präsentiert von LeaseWeb	Dreadnought	Yager Development	Grey Box / Six Foot Europe
Bestes Studio - präsentiert von BIU.Dev	KING Art Games		
Most Wanted	Witch It	Barrel Roll Games	Barrel Roll Games
Innovationspreis	Orwell	Osmotic Studios	Surprise Attack Games
Sonderpreis für soziales Engagement - präsentiert von Gaming-Aid e.V.	Outreach	Electronic Arts	
Ubisoft Blue Byte Newcomer Award - Studierende	Realm of the Machines	Enigma Workshops	Mediadesign Hochschule München
Ubisoft Blue Byte Newcomer Award - Gründer	Viking Rage	N-Gon Entertainment	SAE Institute Cologne
Bestes PC-/Konsolenspiel	The Surge	DECK13 Interactive	Focus Home Interactive
Bestes Mobile Game	Angry Birds Evolution	Chimera Entertainment	Rovio Entertainment
Bestes VR Game - Sonderpreis der Stadt Köln	Late For Work	Salmi Games	Salmi Games
Bestes Indie Game	The Inner World - Der Letzte Windmönch	Studio Fizbin	Headup Games
Hall of Fame	Prof. Dr. Linda Breitlauch		
Hall of Fame	Stefan Marcinek		
Hall of Fame	Tom Putzki		
Bestes Deutsches Spiel	The Surge	DECK13 Interactive	Focus Home Interactive

Förderer, Sponsoren und Partner






































OMEN by hp
Windows
Das bislang beste Windows für PC-Gaming.
BECOME UNSTOPPABLE
OMEN DESKTOP | LEICHT AUFRÜSTBAR
#DOMINATETHEGAME
Mehr OMEN: www.hp.com/go/omenbyhp
© Copyright 2018 HP Development Company, L.P. Microsoft und Windows sind eingetragene Marken bzw. Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern.